Belgien bfr. 99,- • Griechenland 600 Dr • Luxemburg lfr. 97,- • Holland hfl. 5,90- • Italien Lit. 3900,- • Österreich öS 37,- • Schweiz sfr. 4,90 • Spanien 320 Pta

DAS COMPUTER SPIELE-MAGAZIN

EVT 07.04.1993 J11426E

5/93

nur DM 4,90

Play Time

PC

THE LEGACY

AMIGA

THE CHAOS ENGINE

X-WING

PC Spiel des Monats

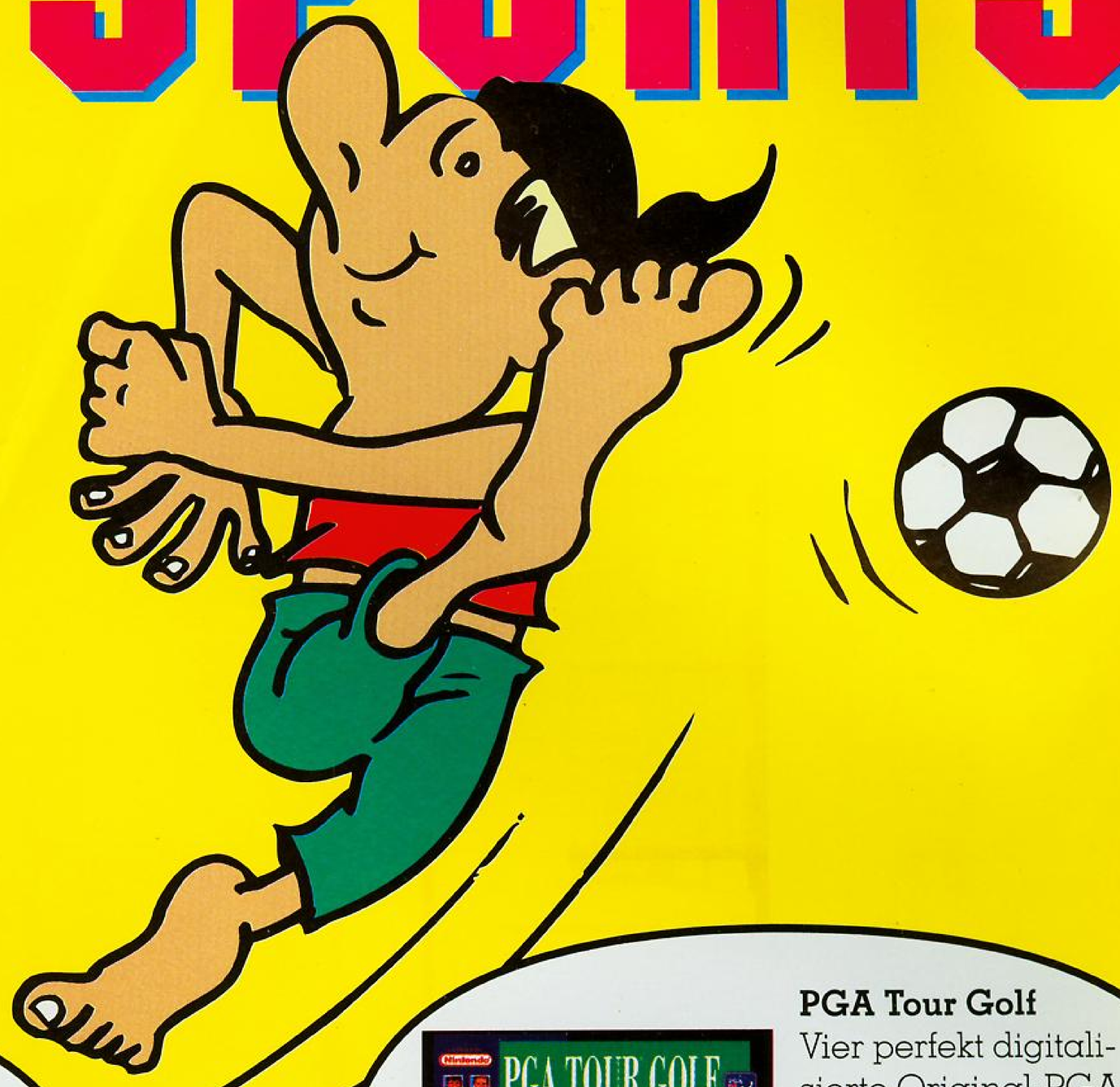
DAS MEGA-POSTER
Dogfight

MEGA DRIVE Tiny Toons • Streets of Rage 2 • Chakan • Indiana Jones • Outlander • Captain America • Risky Woods • Gods • Tail Spin •

SUPER NES Clue • Firepower 2000 • Harley Homungous • Little Ninjas • Sim Earth • Spiderman • Imperium • Evolution • Starfox • Sküljagger •

Neues für die Nintendo-Sport-Fans:

SPORTS



Litti´s Summer Sports
Der Game Boy wird zum Stadion. Super Gags, heißer Sound und massig Spielspaß - auch zu zweit!

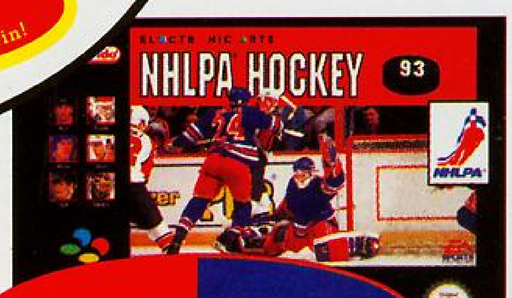
1-2 Spieler | Game Boy

LaGuna
Wo Maxx draufklebt, ist Spaß drin!

PGA Tour Golf
Vier perfekt digitalisierte Original-PGA-Plätze, Top- Animation. Mit Battery-Backup!

1-2 Spieler | Super Nintendo

LaGuna
Wo Maxx draufklebt, ist Spaß drin!



NHLPA Hockey `93
Wie live dabei: Der Puck jagt über´s Eis, atemberaubende Kombinationen bringen Dich herrlich in´s Schwitzen!

1-2 Spieler | Super Nintendo

LaGuna
Wo Maxx draufklebt, ist Spaß drin!

GAME BOY Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

Endverbraucheranzeige

LINE

...by LAGUNA VIDEO GAMES®

NEU!

LAGUNA
Wo Maxx draufklebt, ist Spaß drin!

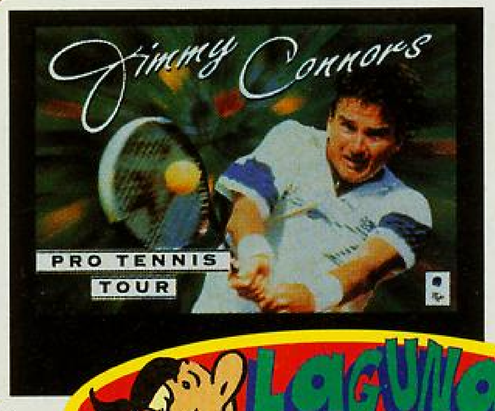
Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt´s ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie: Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht gegen ein anderes LAGUNA-Spiel mit Spaßgarantie-Sticker für das gleiche System!

Superheiße Sportspiele mit Spaßgarantie!

John Madden Football `93
Ihr wißt es längst: Wo John Madden draufsteht, ist Volldampf drin. Football at it´s best!

1-2 Spieler | Super Nintendo

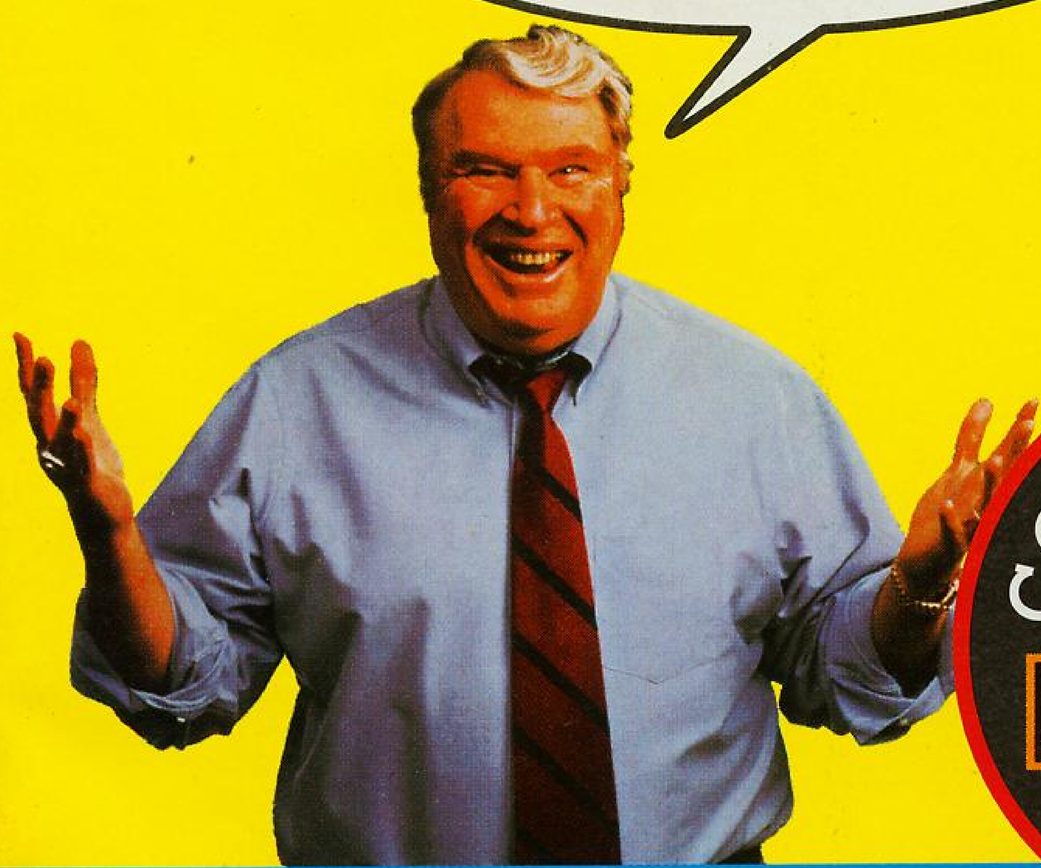
LAGUNA
Wo Maxx draufklebt, ist Spaß drin!



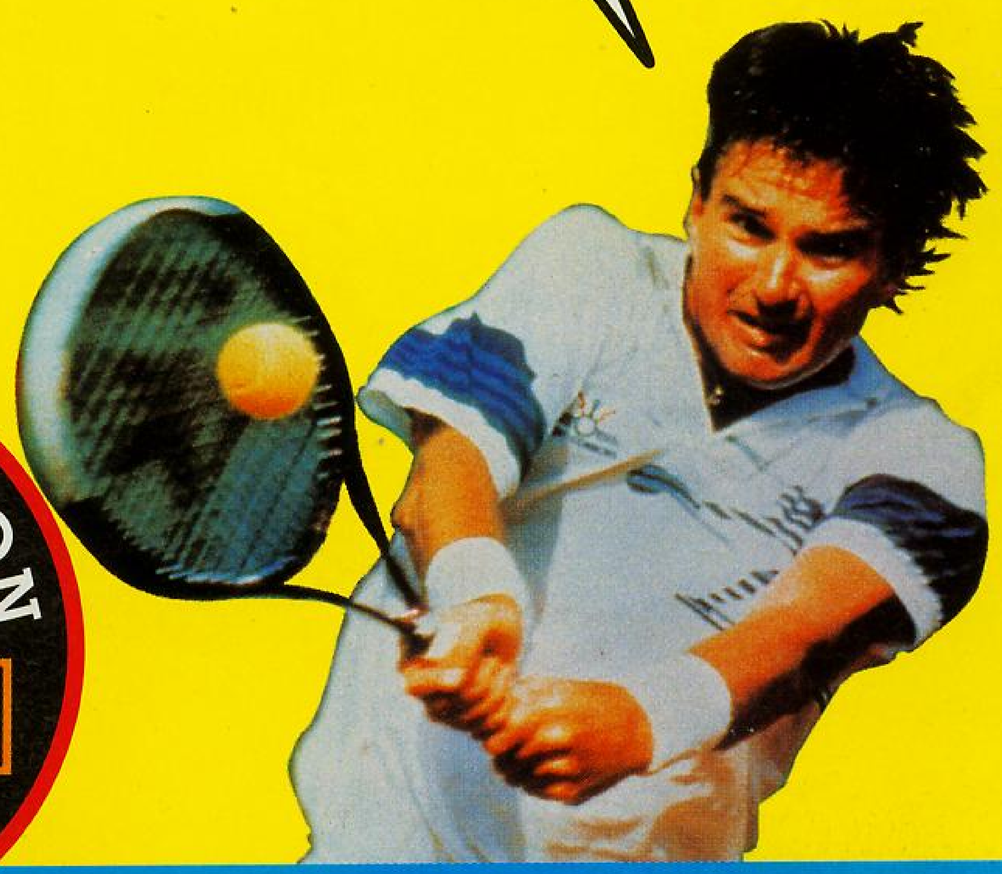
Jimmy Connors Pro Tennis Tour*
Jimmy "Jimbo" Connors steht für die schärfste Tennissimulation, seit Bälle rund sind!
* © UBI Soft + BlueByte

1-2 Spieler, mit Adapter bis 4 | Super Nintendo

LAGUNA
Wo Maxx draufklebt, ist Spaß drin!



COMING SOON
JURASSIC PARK



* Einfach innerhalb 4 Wochen ab Datum des Kaufbeleges den Kaufbeleg, das Originalspiel mit Verpackung und 6.- DM in bar oder per Scheck als Portokostenpauschale an LAGUNA einsenden.

Nintendo ™, NES ™, Game Boy ™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as ™ are trademarks of Nintendo.

+++phone+06107+9300+++
+++telex+message+++005400+7728+049+++xxpl+
+++laguna+videogames+++to+whom+it+may+concern+++

neueste testergebnisse

laguna videospiele
für alle nintendo-systeme

another world
"...eines der innovativsten Produkte des letzten Jahres" (Video Games 2/93)

lemmings
snes: strategiespiel des jahres (video games 2/93)
snes: "...gehört in jede spielesammlung!" (der medienmarkt 21/92)
game boy: "...für jeden tüftler ein muß" (video games 2/93)+++

b.c. kid
"... prima gelungen ... tolle spielbarkeit!" (video games 3/93)

star wars*
"...action-elemente von jump'n'run bis raumschlacht ...
schöne, detaillierte grafik" (asm 3/93)

the flintstones**
"...witzige feinde, niedliche reit-saurier ... jump'n'run
zur reinen freude!" (video games 2/93)

dino city
"... ein spiel zum verlieben ...", "... an witziger niedlichkeit
kaum zu übertreffen ..." (Video Games 9/92)

nhlpa ice hockey `93
"... das beste software-eishockey aller zeiten!" (power play 3/93)

jimmy connors pro tennis tour***
"... konkurrenten ... fegt dieses modul 6:0 und 6:0 vom platz" (video games 1/93)

litti´s summer sports (track meet)
"... animationen und grafische gags vom allerfeinsten ..." (power play 9/92) "
... unbegrenzter spielspaß!" (video games 8/92)

pga tour golf
"mit abstand die beste golf-simulation auf dem super nes ..."
(play time 2/93)

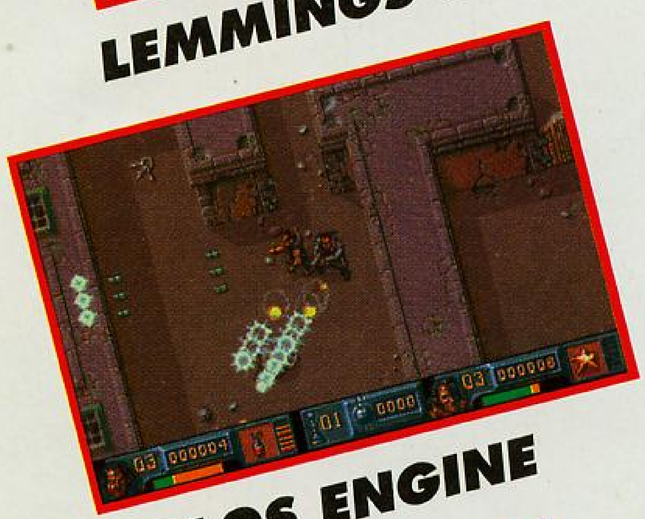
john madden football `93
"... erstklassig gestaltet ... brilliante spielkontrolle ..." (video games 2/93)
"... brillante football-simulation..." (power play 3/93)

mfg
laguna videogames+kelsterbach+++

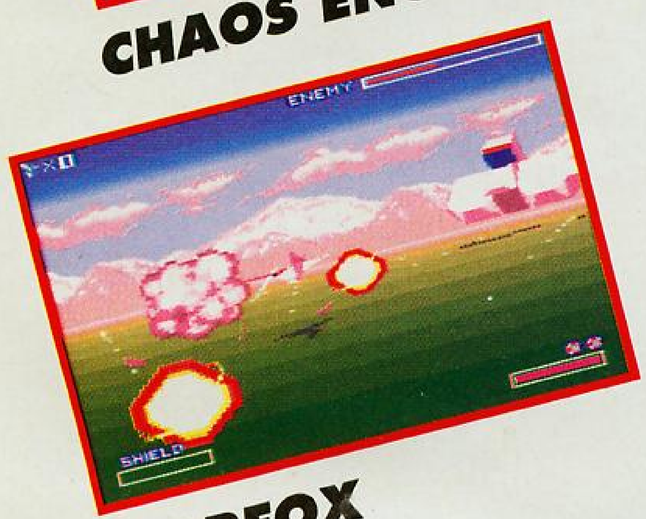
+++mehr infos in den laguna-anzeigen - auch in diesem heft!

*Star Wars™ is a trademark of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization. Star Wars® game© (1992) LucasArts Entertainment Company. Used under Authorization (1992) or year of first publication. Lucasfilms™ is a trademark of LucasArts Entertainment Company. Licensed by UBI Soft. Programmed by NMS. **FLINTSTONES™ is a registered Trademark of Hanna-Barbera Productions. Inc. 1991 Hanna-Barbera Productions Inc. *** © UBI Soft + BlueByte

LEMMINGS 2



CHAOS ENGINE



STARFOX

Herzlich Willkommen...

zur aktuellen Play Time. Wie Ihr seht, sind die Feierlichkeiten nicht ganz spurlos an mir vorüber gegangen. "Welche Feierlichkeiten?" höre ich da manche von Euch fragen; nun die zum zweiten Geburtstag der Play Time natürlich. Zwei Jahre gingen seit der ersten Ausgabe mittlerweile in's Land. Das Heft hat sich (wie das Land) in dieser Zeit erheblich verändert. Nach wie vor sind wir bestrebt, es Euren Bedürfnissen anzupassen. Als Multi-Format Magazin versuchen wir jeden Monat einen möglichst vollständigen, zumindest repräsentativen Überblick über die gesamte Szene zu bieten. Mit Erfolg, wie wir meinen.
Ganz besonders freut mich, Euch diesen Monat zwei echte Amiga-Hämmer präsentieren zu dürfen: "Lemmings 2 - The Tribes" und "The Chaos Engine" zählen zu den Highlights. Ein weiteres stellt wohl "Starfox" auf dem SuperNES dar. Mit neuer Super FX Technologie rappelt's in der Kiste. Schon Neugierig? Dann viel Spaß beim Lesen.

Arthur Kreklau
Leitender Redakteur

PC
X-Wing ..... Seite 18
Jordan - In Flight ..... Seite 34
Space Quest 5 ..... Seite 66/II

AMIGA
Lemmings 2 ..... Seite 42
The Chaos Engine ..... Seite 52
Nick Faldo's Golf ..... Seite 54

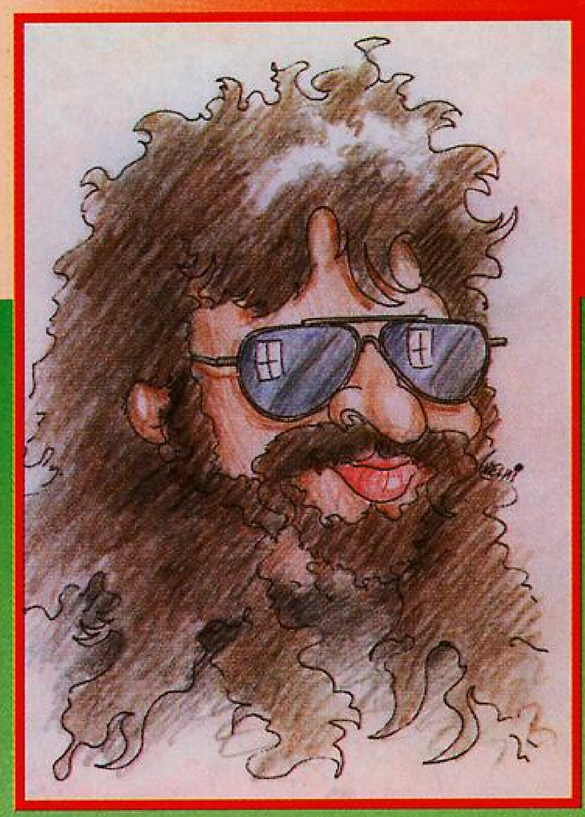
C 64
Nick Faldo's Golf ..... Seite 58

GAME BOY
Lemmings ..... Seite 80

Super NES
Starfox ..... Seite 66/II
Batman Returns ..... Seite 86
Firepower 2000 ..... Seite 88
Evolution ..... Seite 96
Little Ninjas ..... Seite 98

MEGA DRIVE
Gods ..... Seite 106
Chakan ..... Seite 107
Tiny Toon Adventures ..... Seite 108
Rolo to the Rescue ..... Seite 110
Streets of Rage II ..... Seite 111

TURBO DUO
Military Madness ..... Seite 118
Parasol Stars ..... Seite 120



PLAY TIME PROFIL (Folge 15)

RAINER ROSSHIRT

ALTER : Hermann Rosshirt

LAUFBAHN : Nach mehreren freudlosen Versuchen in der freien Marktwirtschaft Fuß zu fassen, erste Kontakte mit Computern 1985 (IBM und C64), verbunden mit der tiefen Erkenntnis, daß man damit Geld verdienen könnte. Danach beruflich in durchaus seriösen Computerläden anzutreffen. Zwischenzeitlich eine lange Freundschaft zu einem Amiga 2000. Seit einem Jahr nebenberuflicher Briefkastenonkel des CT-Verlags. Dadurch für andere Berufe untauglich geworden - hauptberuflicher Einstieg.

HOBBYS : kreatives Nichtstun, Film, Essen, alle Sportarten, die im Sitzen ausgeübt werden können.

WAS ER MAG : reichlich Post, schnelle Autos, langsame Frauen, Geld, Schweinebraten, ZZ-Top, seine Schlange (Bambi), Douglas Adams, Al Bundy, alten Nippes, Hunde.

WAS ER NICHT MAG : vitaminreiche Vollwertkost, Finanzamt, Tempolimit, Klugschwätzer, Intoleranz, Coca Cola Light, kurzhaarige Frauen, Morgensonne.

INHALT

AUSGABE 5/93

RUBRIKEN

Kurz berichtet 5
Dream Academy 8
News 12
Inserentenverzeichnis 47
Leserbriefe 69
Business To Business 81
Vorschau 130
Impressum 47
Tips & Tricks 59

GEWINNSPIEL

Mit Starbyte nach Tunesien 22

SPIEL DES MONATS

X-Wing 18

SPECIAL

Die Pinball Fantasies Meisterschaft 44
Freezer-Was ist das? 74
Hack Mac 75
Electronic Arts 122

REVIEW

PC
Cobra Mission 30
Creepers 39
Dreadnoughts 38
Jordan - In Flight 34
Ringworld 28
Space Quest 5 ..... 66/II
Tegel's Mercenaries 26
The Legacy 24
Vision 32
Wacky Funsters 40
WWF Wrestling 29
Xenobots 36

AMIGA
Bards Tale Constr. Kit 48
Battle Isle + Data I 47
Bitmap Bros. Vol II 46
Fly Harder 50
Lemmings 2 42
Nick Faldo's Golf 54

Premier Manager 45
The Chaos Engine 52
Whale's Voyage 56

C 64
Football Manager 3 57
Nick Faldo's Golf 58
Starbyte Adv. Collection 58

ARCHIMEDES
Mig 29 - Superfulcrum 128

KONSOLEN

TURBO DUO
Exile 121
Military Madness 118

Nachdem die beiden Wing Commander-Teile im Bereich der "Space Combat Simulations" Standards gesetzt haben, wird es nun Zeit den Neuen König in diesem Genre vorzustellen: X-Wing schlägt alles, was es in dieser Disziplin zu schlagen gibt.

SEITE 18

Parasol Stars 120
Samurai Ghost 120

GAME BOY
Lemmings 80
Rampart 80

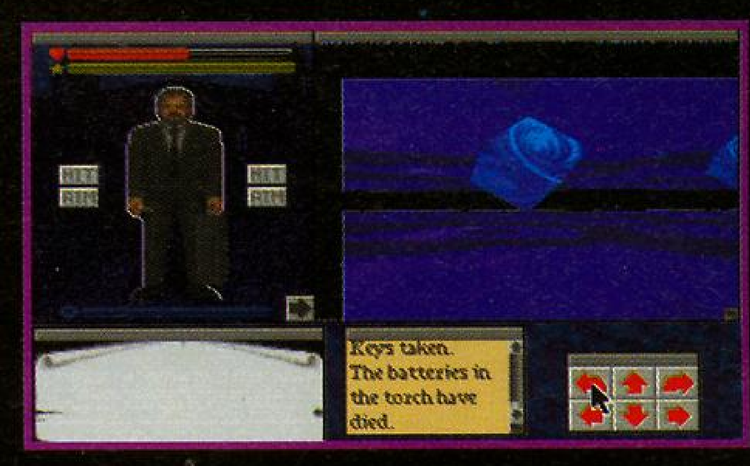
SUPER NES
Batman Returns 86
Clue 91
Cyberspin 92
Evolution 96
Firepower 2000 88
Harley Homungous 87
Imperium 90
Little Ninjas 98
Pugsleys Scavenger Hunt 85
Sim Earth 94
Sküljagger 90
Spiderman 82
Starfox 66/II
The Adventures of Rookie II 99

NES
Pirates! 84

MEGA DRIVE
Andre Agassi Tennis 100
Captain America 104
Chakan 107
Gods 106
Indiana Jones 102
Outlander 115
Power Athlete 106
Powermonger 114
Risky Woods 101
Rolo to the Rescue 110
Streets of Rage II 111
Sunset Riders 103
Superman 104
Super Fantasy Zone 117
Tail Spin 112
Tiny Toon Adventures 108
WWF Wrestling 116

ROLLENSPIELE

Call of Cthulhu 126



The Legacy
Lange angekündigt, endlich im Test

Seite 24

Lemmings 2
Die Drollinge stiefeln wieder hilflos durch die Gegend.

Seite 42

Starfox
Das Zauberwort heißt Super FX-Chip

Seite 66

Tiny Toon Adventures
Konami holt das Letzte aus dem Mega Drive

Seite 108

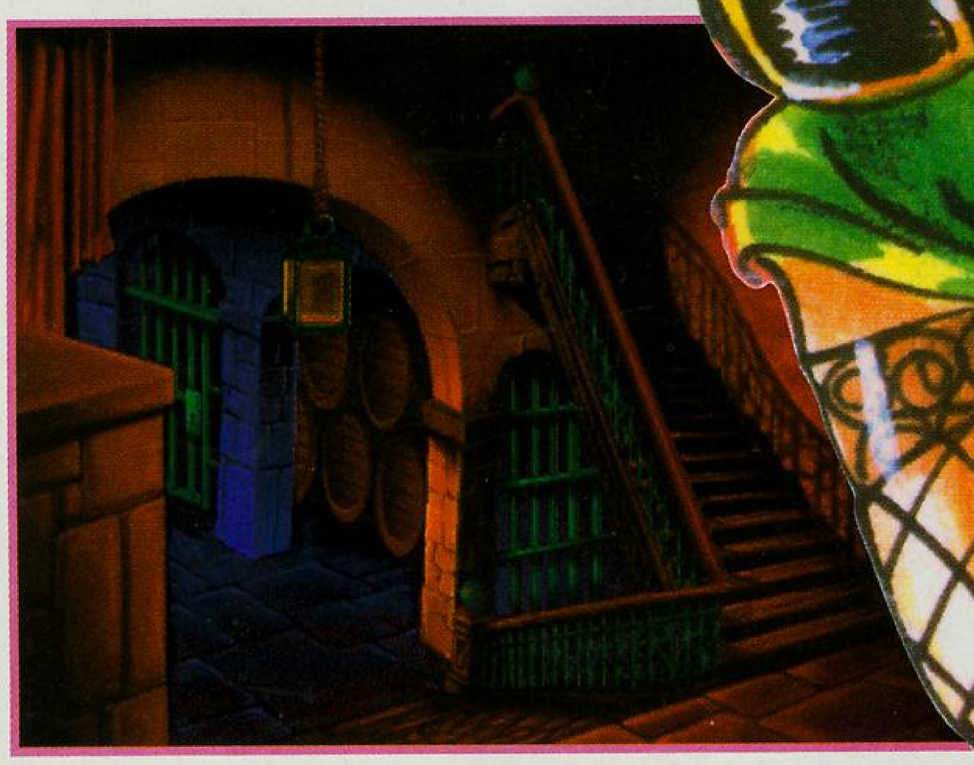
Mit STARBYTE nach Tunesien - Das Hannibal Gewinnspiel

SEITE 22

Konkurrenz für Larry & Co. aus Deutschland

Bazooka Sue

Waren bisher Movie-Games im Stile von Larry oder Monkey Island eine Domäne amerikanischer Softwarehäuser, so bahnt sich nun Konkurrenz aus Deutschland an. Starbyte entwickelt seit geraumer Zeit ein reizvolles Adventure, das wir ein bißchen näher beleuchten wollen.



Wer Russ Meyer kennt weiß, daß das nicht Miss Piggy ist.

Team & Technik

Hauptverantwortlich für dieses Spiel ist Carsten Wieland, der Anfang 1992 die Idee zu diesem ausgesprochen frechen Adventure hatte. Nachdem er für ein Starbyte-Spiel schon einige Grafiken gemacht hatte, legte er Herrn Kraft, dem Geschäftsführer, ein Konzept und ein paar Skizzen zu Bazooka Sue vor, worauf dieser begeistert einer Ausarbeitung zustimmte. Handelte sich zunächst um eine One-Man-Show von Carsten, der seit Juli sieben Tage pro Woche Grafiken zeichnet, ist mittlerweile ein Duo für die Entwicklung verantwortlich. Volker Zinke kümmert sich um die Programmierung der PC-Version, die Vergleiche mit der prominten Konkurrenz nicht scheuen muß. Grundsätzlich kommt nur der Super-VGA-Modus zum Einsatz, was für tolle Bilder sorgt. In den Actionsequenzen wird aus Geschwindigkeitsgründen auch auf den VGA-Modus zurückgegriffen. Die Animationen der Figuren werden in Zeichentrickqualität ablaufen, das heißt mit 24 Bildern pro Sekunde. Hierbei kann Carsten auf seine Erfahrungen als Grafiker bei Zeichentrickfilmen zurückgreifen. Selbstverständlich werden die Figuren auch vergrößert und verkleinert werden, wie es sich für ein zeitgemäßes Movie-Game gehört. Wer sich übrigens für die Mitarbeit an solchen Spielen ernsthaft befähigt fühlt, kann sich unter der Telefonnummer 0 40-2 50 05 61 bei Carsten melden. Irgendwann hat Carsten zwar zu zählen aufgehört, jedoch sind es mittlerweile bestimmt mehr als 100 Grafiken, die auf ihre Digitalisierung und Umarbeitung warten.

Story & Spiel

War Leisure Suit Larry schon ein recht koketter Held, so steht nun mit Bazooka Sue ein menschgewordenes Schwein bereit, das mit seinen erotischen Reizen nicht geizt. Ähnlichkeiten zu der Story von Maniac Mansion können nicht abgestritten werden. Dort wie hier ist ein verschlafenes Örtchen Schauplatz des Dramas, das einem verrückten Akademiker zu

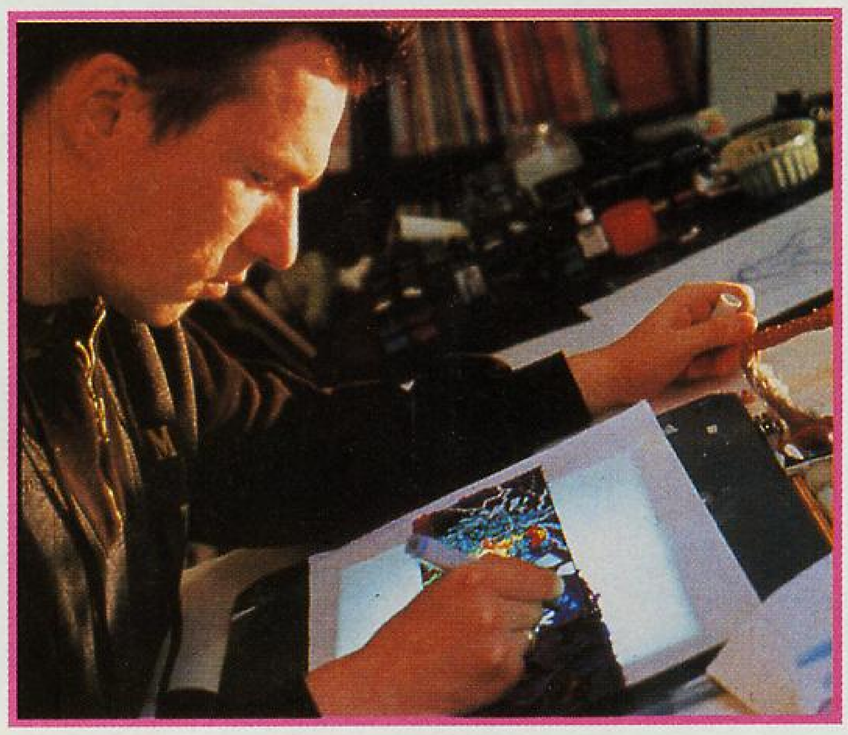
HANNIBAL

Distributed by:
Rushware
Leisuresoft
Kingsoft
Profisoft
News Software

Amiga & MS-Dos

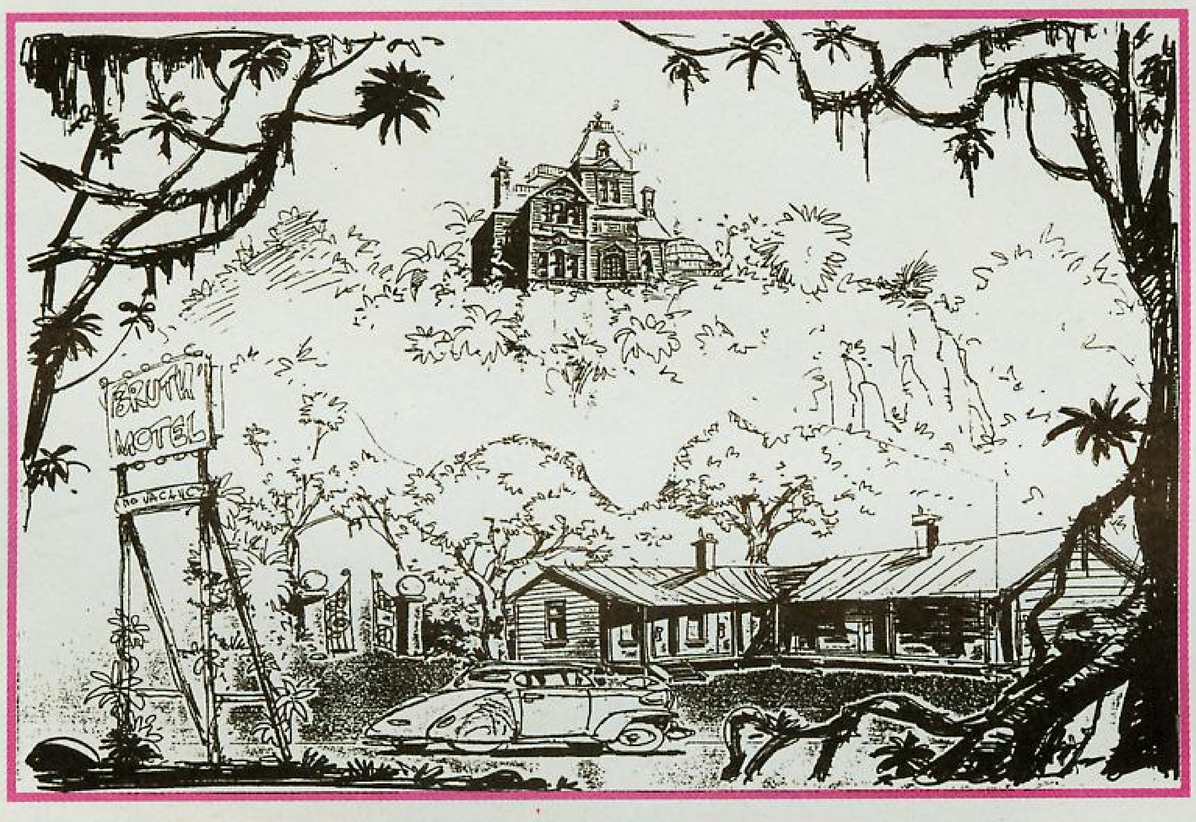
verdanken ist. Hier ist Dr.Bruth verantwortlich, der aus Leichen die ekelhaftesten Kreaturen und Schöpfungen hervorzaubert. Daß er längst die Kontrolle über seine Schöpfungen verloren hat, ist natürlich klar. Daraus erklärt sich auch, daß schon verschiedene Leute in Swamp Rock abhanden gekommen sind.
Genau zu diesem Zeitpunkt trifft die Hauptdarstellerin des Spiels in Swamp Rock ein. Sue, das Schweinchen, weiß nicht so recht, was sie machen soll, und bewirbt sich um den Job als Animierdame der örtlichen Bar. Da sie durch die Oberweite zu überzeugen weiß, und weniger wegen ihrer gesanglichen Fähigkeiten, wird sie auch glatt als Sängerin und Kellnerin eingestellt. Nachdem das örtliche Hotel aus familiären Gründen geschlossen wird, verweist sie der Tankwart Buzz, mit dem sie später ein Techtelmechtel haben sollte, auf das abgelegene Motel. Parodien zu verschiedenen Filmen bleiben in Bazooka Sue natürlich nicht aus. Wer Psycho kennt, wird natürlich sofort was mit dem heruntergekommenen Motel und der geheimnissvollen Villa anzufangen wissen. Soweit die Story, die vor Anspielungen auf bekannte Filme nur so überquellen wird.

(hi)



Der Meister bei der Arbeit: Carsten Wieland, der geniale Zeichner von Bazooka Sue.

VOM PAPIER AUF DEN MONITOR...



Zunächst zeichnet Carsten Skizzen mit dem Tuschestift...

Anschließend wird eine Reinzeichnung in Farbe angefertigt. Diese wird dann nur noch eingescannt und nachbearbeitet.

Die Hauptdarsteller

Dr. Bruth, ein eitler Fatzke, ist für das ganze Unheil in Swamp Rock verantwortlich. Er experimentiert mit Leichen und hat die Wahnvorstellung, Swamp Rock mit Kopien seiner selbst zu bevölkern. Seine Mutter hat er übrigens im dunklen Kerker eingesperrt, denn sie pfuscht ihm immer in seine Experimente hinein.

Bazzoka Sue ist der Inspiration durch diverse Russ Meyer-Filme zu verdanken. Damit läßt sich auch ihre stattliche Oberweite erklären, mit der sie so manchen Mann für sich zu gewinnen weiß. Natürlich ist sie eine entschiedene Gegnerin der Pläne von Dr.Bruth, der sie gerne clonen möchte, und sie für sein ideales Pendant hält.

Buzz ist ein liebenswerter Geier, der sich ungerne alleine in seiner Tankstelle aufhält. Er ist zwar nicht das Idealbild von Mann, jedoch kann er das Herz von Bazooka Sue für sich gewinnen. Außerdem ist er der gelegentlichen nächtlichen Sauftour nicht abgeneigt, die oftmals im Bett von Schweinchen Sue endet.

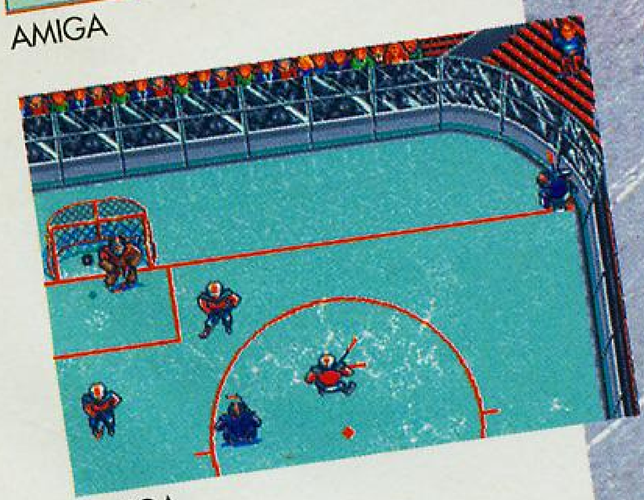
Bullfrog gehört nicht unbedingt zu den nettesten Gestalten in Swamp Rock. Er vereint die Funktionen Bürgermeister und Sheriff in einer Person. Zu allem Überfluß möchte er aus Swamp Rock auch noch einen großartigen Industriestandort machen, was dem Rest natürlich nicht willkommen ist.

WEHE, WENN KÜHNHACKL KOMMT !

Für AMIGA und PC

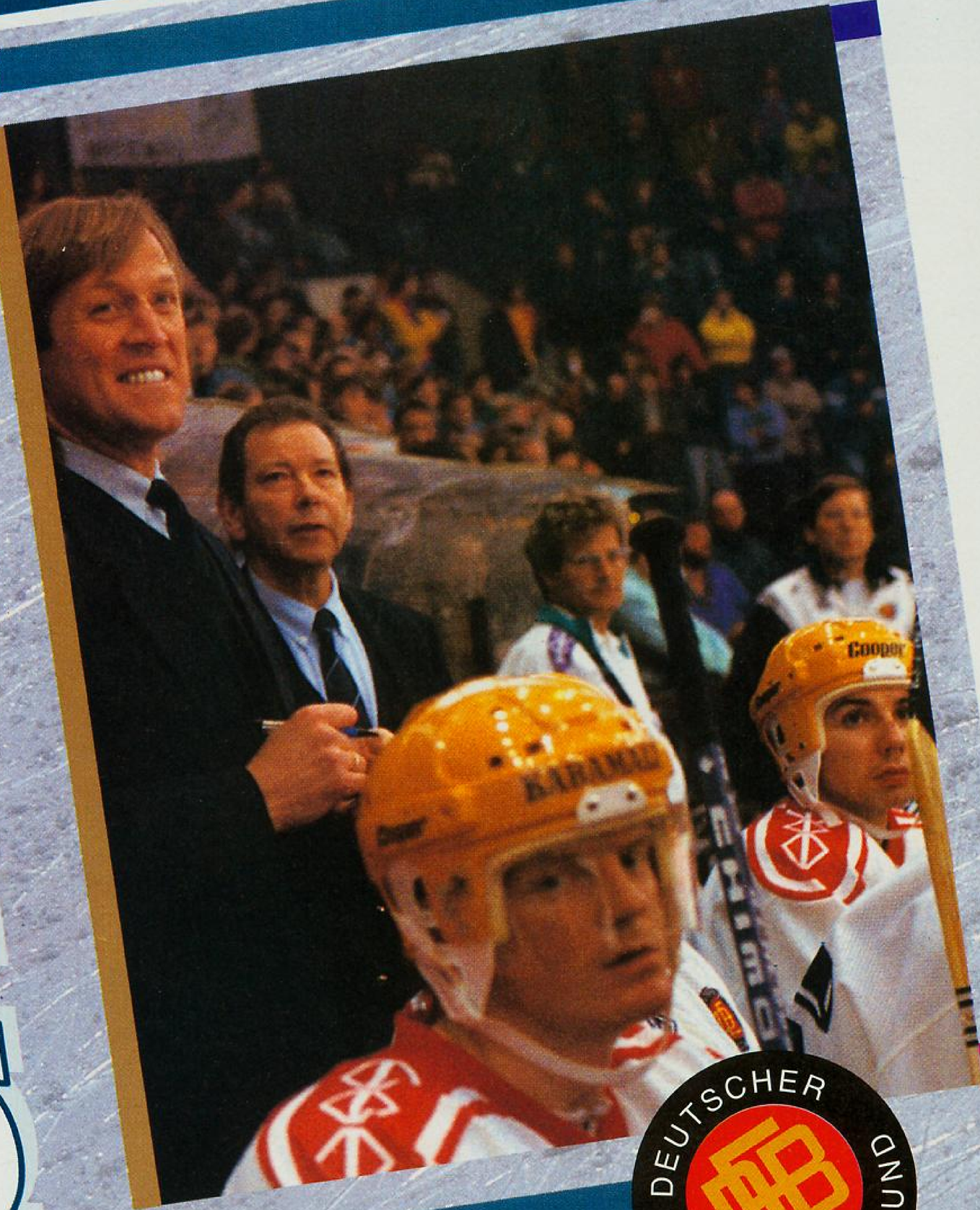
Glückwunsch, Sie haben es geschafft. Den "Eisbären" haben Sie das Fell über die Ohren gezogen, die "Haie" haben sich die Zähne an Ihnen ausgebissen. Nächste Woche müssen Sie in der Brehmstraße antreten. Puckjäger und Penalties, Powerplays und Playoff-Runden bestimmen ab sofort Ihr Leben. Sie sind der Manager - entscheiden Sie!

AMIGA



AMIGA

EISHOCKEY MANAGER



DEUTSCHER EISHOCKEY BUND

FEATURES

1- 4 Spieler • 6 Schwierigkeitslevel • jede Liga incl. Play-Offs, DEB- und Europapokal • Weltmeisterschaft mit Berufung der Spieler in den Kader und WM-Statistiken • alle Tabellen, Statistiken und Highscore-Listen • animierte Torszenen über den ganzen Bildschirm • Taktikeinstellungen manuell, computergestützt oder automatisch • 12 Manager zur Auswahl mit allen Aufgaben

SOFTWARE 2000

Spielbare Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 5 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Eishockey", Postfach 110, 2420 Eutin.

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 2420 Eutin • Hotline (04521) 800444 • Mailbox (04521) 800447

Game Boy Navigator?

Wie das Nachrichtenmagazin "Focus" berichtete, gab es in letzter Zeit vermehrte Anzeichen für Einflüsse von Game Boy, Game Gear, Lynx und anderen elektronischen Spielzeugen auf die Boardinstrumente von Flugzeugen. Kursabweichungen und Verwirrung unter der Crew waren die Folgen. Verschiedentlich wurde das Personal diesbezüglich bereits entsprechend informiert und bevollmächtigt, im Störfall das Spielen zu untersagen.

(ts)

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm

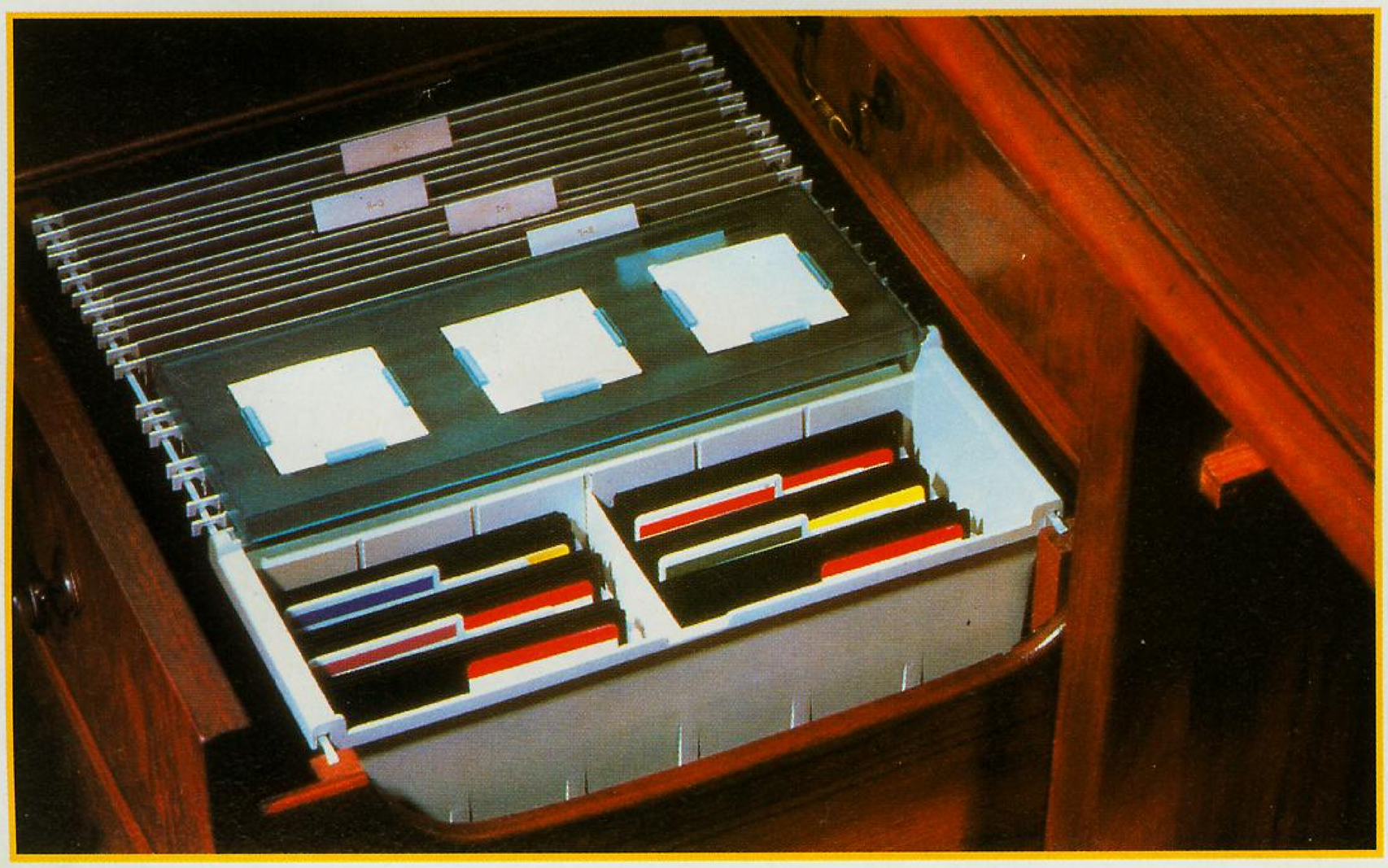
Der "Newton", Apples neueste Waffe gegen die Tücken des Computerhandlings ist noch gar nicht richtig in den Markt eingeführt (die ersten deutschen Versionen werden wohl noch bis Anfang 1994 auf sich warten lassen), da knistert es schon wieder im Gebälk. Unter dem Arbeitstitel "Casper" kommt "Newtons großer Bruder" Mitte 1994 in den Staaten auf den Markt und weiß dann mit einer der ersten serienmäßig-funktionierenden Spracheingabeeinheiten aufzuwarten. Spätestens dann beginnt eine neue Zeitrechnung in der Mikroelektronik.

(ts)

Kopier mich!

Italien, Land des Weins, der Kultur und der Kopierer. Daß es unsere südländischen Europagenossen bisher mit den Lizenzrechten der anderen nicht so eng gesehen haben, dürfte bekannt sein. Doch daß auch ganze Automaten "kopiert" wurden, dürfte selbst für den unbedarftesten Pizzabäcker neu sein. 120 Raubkopien der "Mortal-Combat-Platine" wurden laut der März-Ausgabe des "Automaten Markts" sichergestellt. Die Kopien sollen einen Gesamtwert von ca DM 500.000,- haben, wobei sich die Verantwortlichen bereits in sicherem Gewahrsam befinden.

(ts)



Platz-probleme?

Wer sich schon des öfteren gefragt hat, wo er denn am besten seine Unmengen an Disketten verstauen kann, dem kommt die Disketten-Hängebox von Eldon Rubbermaid wahrscheinlich genau recht. Vorausgesetzt er besitzt einen A4 geeigneten Hängeschrank. Bis zu 80 Stück 3,5 oder 5,25 Disketten lassen sich so problemlos archivieren. Nähere Informationen unter Tel.: (0 60 74) 4 80 90.

(ts)

Bestellannahme

Montag - Freitag 8 – 18 Uhr
Samstag 9 – 13 Uhr

Telefon: 0581 – 5006
Telefax: 0581 – 14461

INTER SOFT

TOP TEN PC

1. Indiana Jones 4	DV	89,50
2. 1 8 6 9	DV	79,50
3. Der Patrizier	DV	81,50
4. History Line 1914 - 1918	DV	79,50
5. Das schwarze Auge	DV	80,50
6. Civilization	DV	84,50
7. Bundesliga ManagerPro Edition	DV	81,50
8. F 16 Falcoon 3.0	DA	88,50
9. Monkey Island 2	DV	81,50
10. Links 386 Pro	DA	81,50

NEUHEITEN PC

Battlechess 4000	DA	70,50
Daughter of Serpents	DV	73,50
Fallen Empire	DV	112,50
Lemmings 2	DA	81,50
Ragnarok	DA	94,50
Reach for the Skies	**DA**	**74,50**
Space Quest 5	DV	69,50
Streetfighter 2	DA	66,50

TOP TEN Amiga

1. Indiana Jones 4	DV	79,50
2. Wing Commander	DV	79,50
3. History Line	DV	79,50
4. Der Patrizier	DV	69,50
5. 1 8 6 9	DV	70,50
6. Pinball Fantasies	DA	58,50
7. Das schwarze Auge	DV	68,50
8. Airbus A 320	DA	89,50
9. Formula One Grand Prix	DA	74,50
10. Civilization	DV	84,50

NEUHEITEN AMIGA

A - Train	DV	98,50
Arabian Nights	DA	a.A.
Body Blows	DV	59,50
Combat Air Patrol	DA	83,50
Creepers		a.A.
Dune II	DA	80.50
Eishockey Manager	DV	a.A.
Football Manager III	DA	80,50
Gunship 2000	DA	77,50
Jonathan	DV	82,50
Ragnarok	DV	98,50
Reach for the Skies	DA	65,50
Shadowworlds	DA	64,50

PREISLISTEN – AUSZUG

PC

Aces of the Pacific	DA	76,50
Airbus A 320	DA	91,50
Air Traffic Control	E	84,50
AV 8 B Harrier Assault	DA	99,50
Burning Steel	DV	82,50
Campaign	DA	72,50
Car + Driver	DA	75,50
Comanche	DV	88,50
Dark Seed 1,5	DV	71,50
Dune 2	DA	90,50
Erben des Throns	DV	79,50
F 15 Strike Eagle 3	DA	86,50
Formula One Grand Prix	DA	86,50
Humans	DA	54,50
Jimmy White Snooker	DA	65,50
K G B	DV	64,50
Lethal Weapon	DA	75,50
Nigel Mansell	DA	73,50
On the Road	DV	69,50
Star Trek	DV	69,50
Task Force 1942	DA	82,50
The Legend of Myra	DA	80,50
Ultima Underworld 2	DA	74,50
Valhalla	E	64,50
Ween	DV	95,50
Wayne Gretzky 3	E	79,50
X-Wing	DA	83,50

Jetzt auch Ladenlokal
Gr. Liederner Str. 27
3110 Uelzen

neu

NICE PRICE PC

D- Generation	DA	47,50
Dynablarter	DA	69,50
International Eishockey	DA	30,50
Paladin 2	DA	40,50
4-D-Sports Boxing	DA	32,50
4-D-Sports Driving	DA	32,50

NICE PRICE Amiga

4 Wheel - Drive	DA	35,50
Air Support	DA	53,50
Apidya	DA	51,50
Archer Mac Leans Pool	DA	49,50
Birds of Prey	DA	72,50
Captain Planet	DA	35,50
D-Generation	DV	45,50
F16 Combat Pilot	DA	29,50
Over the Net	DA	29,50
Panza Kick Boxing	DA	35,50
Red Zone	DA	54,50

Amiga

Air Warrior	DA	71,50
Assassin	DA	58,50
Battle Team	DA	65,50
Bundesl. Man. Pro 2.0	DV	75,50
Campaign	DV	63,50
Combat Classics	DA	61,50
Epic	DA	64,50
Harrier Assault AV8B	E	67,50
Hexuma	DV	81,50
Humans	DA	58,50
Jimmy White Snooker	DA	59,50
Kings Quest 5	DV	50,50
Nigell Mansell 6P	DA	55,50
No second Price	DA	58,50
Oil Imperium	DA	29,50
Pacific Island	DA	67,50
Piracy on the Hihg Seas	E	54,50
Populous 2	DA	64,50
Project X	DA	57,50
Race Drivin	DA	49,50
Railroad Tycoon	DV	73,50
Secret of Monkey Island 2	DV	79,50
Sensible Soccer 92/93	DA	52,50
Space Crusade	DA	59,50
Special Forces	DA	75,50
Streetfighter 2	DA	59,50
Troddlers	DA	55,50
Zak Mac Kracken	DV	42,50

SPIELE-SAMMLUNGEN PC

Air Commander (Apache Strike, F 14 Tomcat, F 15 Strike Eagle, F 16 Combat Pilot, Fighter Bomber + Mission Disk)	DA	72,50
Bard's Tale Trilogy (Bard's Tale 1, 2 und 3)	DA	75,50
Fantastic Worlds (Pirates, Populous, Realms, Wonderland)	DA	82,50
Ultima Trilogy 2 (Ultima 4, 5 und 6)	DA	76,50

LOW BUDGET PC

Berlin 1948 East vs. West	DA	24,50
Flight Simulator 2	DA	25,50
Go for Gold	DA	29,50
Heroes of the Lanco	DA	29,50
Jack Nicklaus Golf	E	28,50
Lombard Rac Rallye	E	28,50
M. U. D. S.	DA	24,50
Moonwalker	DA	25,50
Oil Imperium	DV	24,50
Paperboy	E	28,50
TV Sports Football	E	29,50

SPIELE-SAMMLUNGEN AMIGA

1. Double Double Bill (Defender of the Crown, Lords of the rising Sun, TV Sports Basketball, TV Sports Football)	DA	49,50
2. Dream Team (Simpsons, WWF 1, Terminator 2)	DA	53,50
3. Fantastic Worlds (Populous, Realms, Wonderland, Pirates) (Megalomania)	DA	78,50
4. Super Heroes (Last Ninja 2, Indiana Jones, Strider 2, James Bond, der Spion, der mich liebte)	DA	65,50

LOW BUDGET AMIGA

4-D Sports Boxing	DA	29,50
Bard´s Tale 3	DA	29,50
Berlin 1948	DV	29,50
California Games	DA	28,50
Intern Icehockey	DA	29,50
M.U.D.S.	DA	29,50
Outlands	DA	29,50
Pinball Magic	DA	28,50
Time Racer	DA	28,50
Turrican 2	DA	28,50

Irrtum und Druckfehler vorbehalten
DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS 9,- DM und Postnachnahme 8,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Ausland Vorkasse 15,- DM, Gesamtpreisliste kostenlos, Händleranfragen erwünscht

AB 300,- DM VERSANDKOSTENFREI !

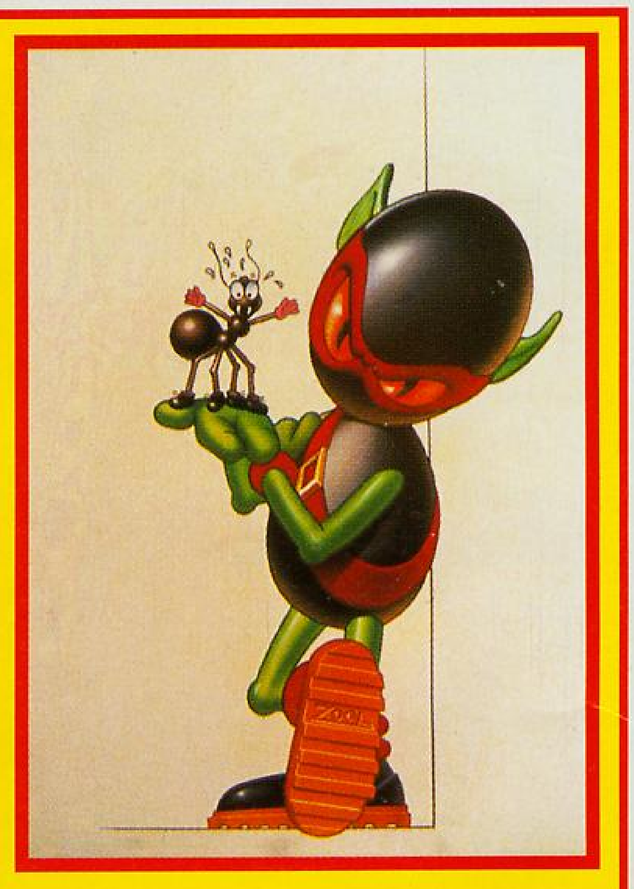
INTER SOFT
GmbH
Postfach 19 32 – 3110 UELZEN

Freiflug

Spectra Video weiß, was Piloten wünschen: Den Logic 3 Free Flight.
Aus der eigenen Unzufriedenheit über das am Markt verfügbare Sortiment an Steuerknüppeln entschieden sich Pete und Doug Horton kurzerhand zum Eigenbau. Herausgekommen ist ein echter "Knüppel" für angehende Bruchpiloten. In Deutschland wird es den Free Flight Stick wahrscheinlich mit Rushware als Distributor Mitte des Jahres für PC und Amiga geben.

(ts)

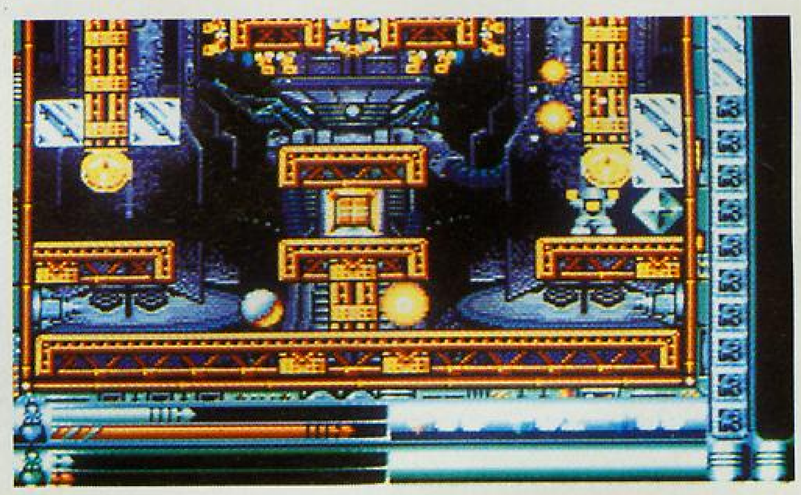
Alles Ameise oder was?



Allen Gerüchten zum Trotz: Zool ist keine Ameise. Der Held und Berufs-Jump `n Runner eines der erfogreichsten Spiele der vergangenen Monate kämpft zur Zeit mit einer Identitäts-Krise. Diese nötigte ihn sogar eine eigene Pressemitteilung herauszugeben, die den gattungsspezifischen Mißstand aufklären soll. Oder ist das alles nur ein Vorwand, um uns bereits seicht auf "Zool 2" vorzubereiten? Parallelen zu "Sonic 2" drängen sich auf.

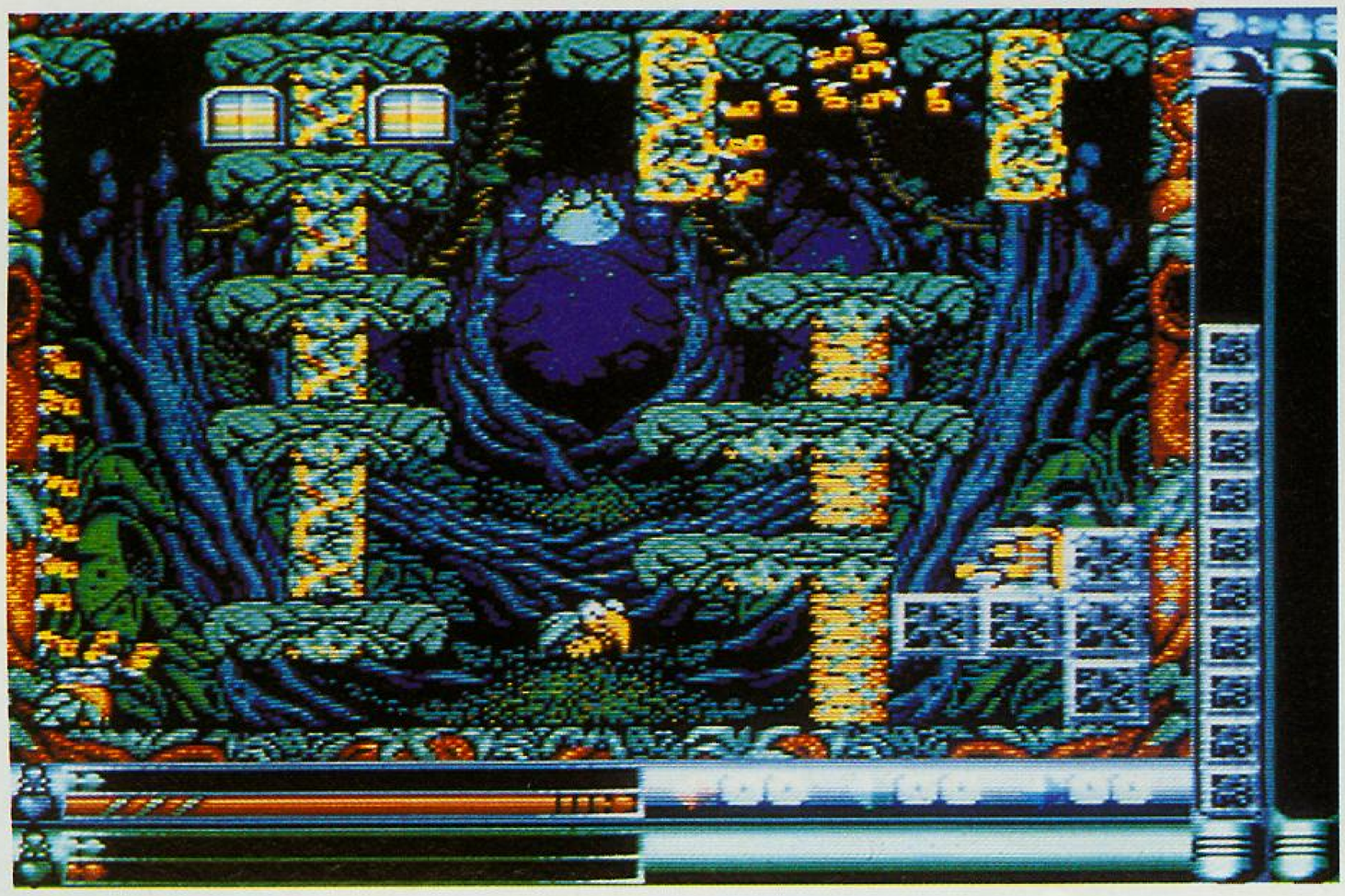
(ts)

Super Nintendo Troddlers



Ein oder zwei Spieler kommen Mitte Juli in den Genuß der Super Nintendo Troddlers. Nachdem sich die laufenden Trollinge schon auf dem Amiga hervorragend bewährten, sollen sie nun auch das SNES für sich einnehmen. 175 Levels warten auf ihren Meister.

(ts)



Na da lachen die Bäume

Der Computec Verlag aus Nürnberg machts vor: Umweltverpackungen. Alle Diskettenmagazine aus diesem Hause werden zukünftig mit einer umweltfreundlichen Papierverpackung an den Handel ausgeliefert. "Es wird Zeit in allen Bereichen nach Möglichkeiten und Wegen zu suchen, Dinge besser, schneller und umweltverträglicher zu produzieren. Ich glaube wir befinden uns mit unseren neuen Verpackungen auf einem solchen Weg. Die etwas höheren Produktionskosten nehmen wir dafür gerne in Kauf", so Christian Geltenpoth, verantwortlicher Chef-Redakteur des Computec Verlags.

(ts)

Jetzt wird aufgeräumt

39 Hard- und Softwareteile lassen sich im neuen "Multi-Case" von Spectra Video verstauen. Ob, und wenn ja, wann es den "Multi Case" in Deutschland geben wird, ist noch nicht geklärt. Einen offiziellen Distributor gibt es noch nicht. Einige Import-Geschäfte können da aber sicher weiterhelfen.

(ts)

Microprose und die Konsolen

F 15 Strike Eagle wird es in Kürze auch für das SNES (Super Strike Eagle) und das Mega Drive (F 15 Strike Eagle 2) geben. Verständlicherweise setzt man bei Microprose einiges an Hoffnung in diese Produkte, konnten sie sich doch auf den anderen Systemen schon so überaus erfolgreich behaupten. Der gemeinsame Start ist für Sommer 1993 geplant.

(ts)

T.S. Datensysteme
DENISSTR 45 8500 NÜRNBERG 80 ☎ 0911 288286

CHAOS ENGINE
Was müssen wir da noch sagen? Der Superhit (dt. Anl.) für den Amiga zu nur DM 49.90

Jetzt geht's rund mit CD- ROMs...
Air Warrior.....99.90
Castle Master+3D Constr 109.90
Gunship+Midwinter.....109.90
Kings Quest 5.....99.90
Loom.....99.90
M1 Tank Platoon.....109.90
Secr. Monkey Island.....99.90
Pacific Island.....79.90
Railroad Tycoon.....99.90
Secr. Weap.+Data Disk.....99.90
Sherlock Holmes.....139.90
Space Quest 4.....89.90
Top Shots on CD.....99.90
Ultima 1-6.....199.90
Ultima Underworld + Wing Commander 2.....119.90
Wing Commander 1+ Miss.1 + Miss. 2.....159.90
Wonderland.....99.90
Zork Trilogy.....79.90

Sensible Soccer
Die Fußball-Sensation für den AMIGA mit DEUTSCHER Anleitung bei uns DM 39.90

LOTUS 3
Rennsimulation (Amiga) zum Hitpreis 39.90

Unser Special!
Lovecraft:
PC DM 79.90
PC DM 89.90
DM 159.90)

So, und jetzt.....
Düster- fantastisch- einfach
Alone in the Dark
Shadow of the Comet
(Und zusammen: DM

Kein Kommentar:
Streetfighter 2
Amiga DM 59.90

Die aktuellen Hits:
Populous 2 dt.... PC79.90 Amiga 69.90
Rea.f.th.Sky.dt.. PC69.90 Amiga 59.90
Transarctica dt.. PC49.90 Amiga 49.90
Patrizier ..... PC79.90 Amiga 59.90
Indiana Jones 4 PC79.90 Amiga 79.90
Pinball Fantasies..... Amiga 59.90
1869..... PC89.90 Amiga 79.90
KGB dt..... PC79.90 Amiga 59.90
Monkey Island 2 PC79.90 Amiga 79.90
Civilisation..... PC89.90 Amiga 79.90
Rome AD 92..... PC79.90 Amiga 69.90
History Line..... PC79.90 Amiga 79.90
Legend of Valour PC79.90 Amiga 69.90
Dynatech..... Amiga 55.90
Pushover..... PC59.90 Amiga 55.90
EPIC..... PC59.90 Amiga 59.90
Crazy Cars 3 dt.. PC69.90 Amiga 49.90
Humans dt..... PC79.90 Amiga 65.90
Putty dt..... Amiga 49.90
Nick Faldo Golf...PC 99.90 Amiga 89.90
Sleepwalker.....PC 79.90 Amiga 79.90
Human Race (Zusatz zu Humans) PC 49.90 Amiga 39.90
Datadisk
Standalone PC 89.90 Amiga 79.90
Ragnarock.....PC 99.90 Amiga bald
Chuck Rock 2..... Amiga 69.90
Lionheart dt..... Amiga 69.90
Whales Voyage..... Amiga 69.90

NEU-NEU-NEU für PC
und verdammt gut.....
(Vergeßt den Wingcommander 2 !)
X Wings (dt.).....89.90

Lemmings 2
(jawohl, das neue ... endlich) für
Amiga DM 49.90
PC DM 59.90
(Die englische Anleitung ist doch für SIE kein Problem, oder?)

Sie haben
auch einen Atari ST, einen C-64, einen Amiga oder einen CPC? Fein, - wir haben die Spiele für Ihren Computer! Fordern Sie unser kostenloses Info an !

Die Hits für PC:
Front Page Football 89.90
Battlechess 4000 dt. 79.90
Sherlock Holmes dt. 85.90
F15 Strike Eagle 3 dt. 95.90
Summerchallenge dt. 65.90
Ult. Underworld 2 89.90
Comanche dt. 99.90
Cobra Mission 129.90
Jordan in Flight 79.90
Vision 89.90
Xenobots 79.90
Space Quest 5 dt. 89.90
Lethal Weapon 79.90
Air Warrior 89.90
Spaceward Ho! 79.90
Creepers 79.90
Stunt Island kplt. dt. 89.90
Sim Life dt. 99.90

So, - wenn Sie bis jetzt nichts gefunden haben,
hilft nur noch eins:
Unser kostenloses Info anfordern -
per Telefon 0911/288286, 288287
per Fax 0911/268973
per Postkarte + Kuli ...Adresse s.u.!

DISKETTEN
3.5"2DD 10 Stck 8.90
100 Stck 79.90
200 Stck 155.90
3.5" HD 10 Stck 15.90
100 Stck 149.90
200 Stck 295.90
5.25"2D 10 Stck 4.90
100 Stck 47.90
200 Stck 89.90
5.25"HD 10 Stck 8.90
100 Stck 79.90
200 Stck 149.90
Unsere Disketten kommen von namhaften Herstellern, sind geprüft und haben 1 (EIN) Jahr Garantie. Versuchen Sie das 'mal woanders zu bekommen. Bestellen können sie per Koupon oder per Telefon 0911/288286 oder per Fax 0911/268973.

Sofortbestellung:
Ich bestelle für meinen ..... Computer
per ❑ Nachnahme(+8.90) ❑ Vorkasse Scheck(+4.50)
Anschrift:
PT 5 .....
Und ab an: T.S. Datensysteme Postfach 8500 Nürnberg 83

A1200-SUPPORT

Commodores jüngstes Kind erfährt mittlerweile einige Beachtung von den Softwarehäusern. Eine ganze Reihe von Programmen ist in den letzten Wochen in speziellen Versionen für den neuen Rechner, der die Zukunft des Amigas bedeuten soll, erschienen.
Die neue Version von MAX Designs 1869 kann mit den originalen VGA Grafiken der PC-Version in satten 256 Farben aufwarten. Das Spiel ändert sich dadurch zwar nicht, ist aber deutlich sehenswerter.
Die österreichischen Kollegen von NEO veröffentlichen zeitgleich mit der normalen Version das A1200-Update von Whale´s Voyage. Die Grafiken sind zwar nicht farbenprächtiger, jedoch zahlreicher und das Ladesystem ist wesentlich schneller. Außerdem gibt es nun mehr Sound zu hören als zuvor.
Letztes Produkt ist Sleepwalker von Ocean. Die 1200er Version soll sogar noch mehr technische Raffinessen bieten, und den schnelleren Prozessor ausnutzen. Team 17, die gerade Body Blows in den Startlöchern der Veröffentlichungsmaschinerie haben, kündigten Alien Breed II zunächst einmal für den A 1200 an. Eine Version für die normalen Amigas wird erst später erscheinen.

(hi)

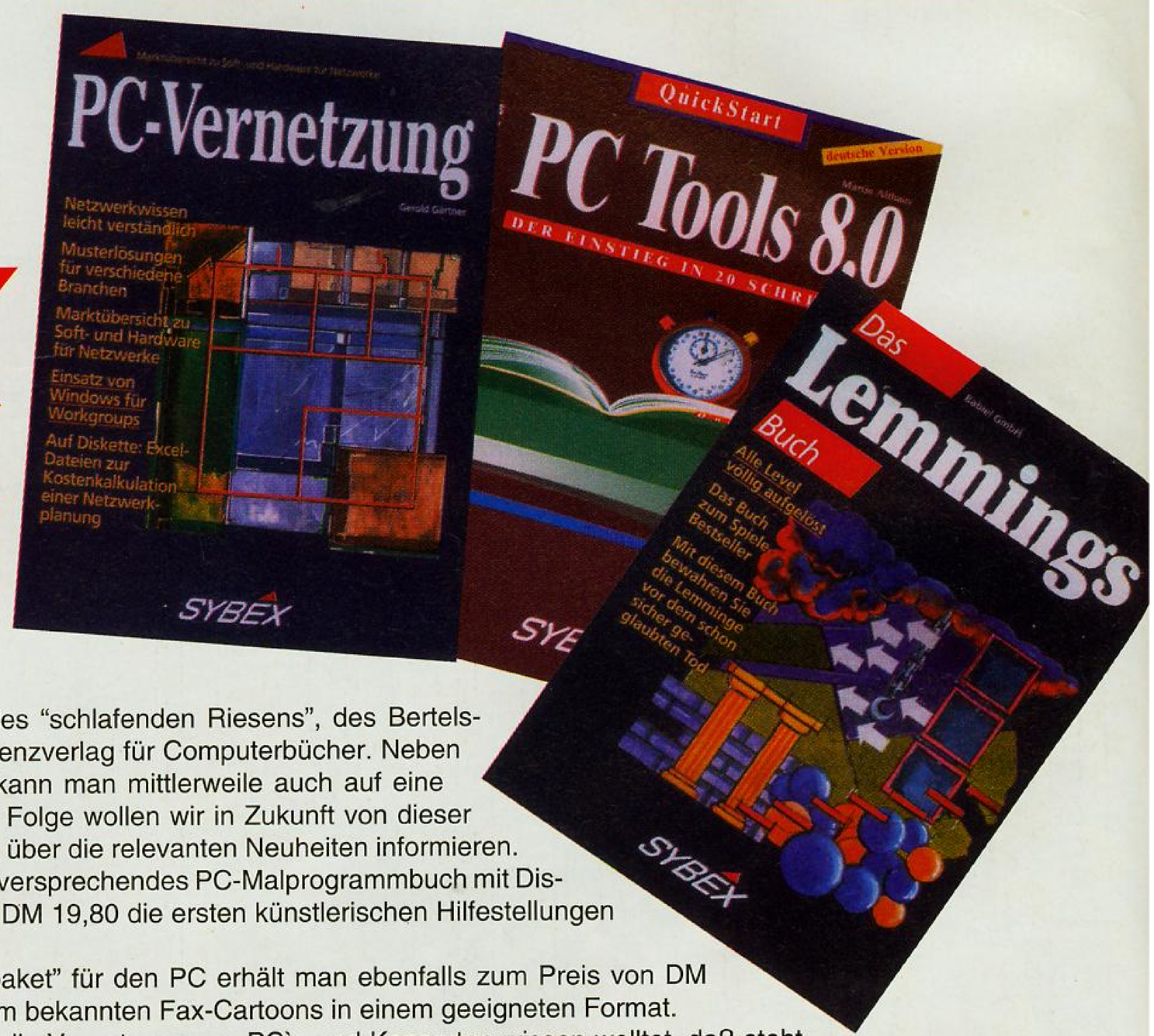
SIR TECH NEWS

In Sachen Wizardry VII tut sich immer noch einiges in den Sir Tech-Entwicklungsbüros. Erschien jüngst erst die deutsche PC-Version bei Softgold, so kann man mittlerweile schon sogar auf ein Erscheinen einer Amiga-Version des Rollenspielknallers hoffen. Derzeit wird heftig gearbeitet, im Herbst könnte es soweit sein. Die Anschaffung einer Festplatte kann man den Amiga Besitzern jedoch auf alle Fälle schon nahelegen.
Wer beim Spielen von Wizardry VII nicht so recht weiterkommt, wird sich über folgendes freuen. Mittlerweile ist ein Clue Book für die Crusaders Of Dark Savant erhältlich, jedoch leider nicht in Deutschland und nur in englischer Sprache. Für 20 Dollar plus 8 Dollar Versandkosten könnt Ihr Euch dies allerdings bei Sir Tech direkt bestellen.

Die Adresse lautet:
Sir Tech,
BUSINESS CENTER, STE 2E,
P.O. BOX 245, OGDENSBRUG,
N.Y. 13669, USA.

(hi)

BOOK NEWS



Der Sybex Verlag, seines Zeichens ein Tochterverlag des "schlafenden Riesens", des Bertelsmann-Verlags, entwickelt sich mehr und mehr zum Referenzverlag für Computerbücher. Neben einer Reihe von Hintbüchern zu den diversen Spielen, kann man mittlerweile auch auf eine beeindruckende Fachbuchsammlung verweisen. In loser Folge wollen wir in Zukunft von dieser Stelle aus einen Blick in die Bücherecke werfen und Euch über die relevanten Neuheiten informieren.

"Neo Paint" ist ein weiteres vielversprechendes PC-Malprogrammbuch mit Diskette, welches zum Preis von DM 19,80 die ersten künstlerischen Hilfestellungen vermittelt.

Mit dem "Telefon- und Faxpaket" für den PC erhält man ebenfalls zum Preis von DM 19,80 die bereits in Buchform bekannten Fax-Cartoons in einem geeigneten Format.

Was Ihr schon immer über die Vernetzung von PC`s und Konsorten wissen wolltet, daß steht im Buch "PC Vernetzung" von Gerold Gärtner, welches zum Preis von DM 69,- den Besitzer wechseln kann.

Noch mehr Tools für PCianer findet Ihr in den "PC Tools 8", welche im wahrsten Sinne des Wortes mit DM 59,- zu Buche schlägt. Von der Terminplanung über die Datensicherheit bis zum Datenaustausch findet man hier auf knapp 600 Seiten alles Wissenswerte. Und wem das entschieden zu viel ist (seitenmäßig), der kann ja mit dem "PC Tools 8.0-Quickstart" für knappe DM 20,- schon einmal hineinschnuppern.

Und wem das noch nicht trickreich genug ist, der kann sich ja schon einmal mit "Jörg Schiebs Windows Tricks" anfreunden. Für die Hälfte von fast DM 100,- erhaltet ihr einen echten Schmöker mit Diskette. Und wem das immer noch nicht reicht, der kann sein Wissen in "Windows für Workgroups" vom gleichen Autor nochmals vertiefen.

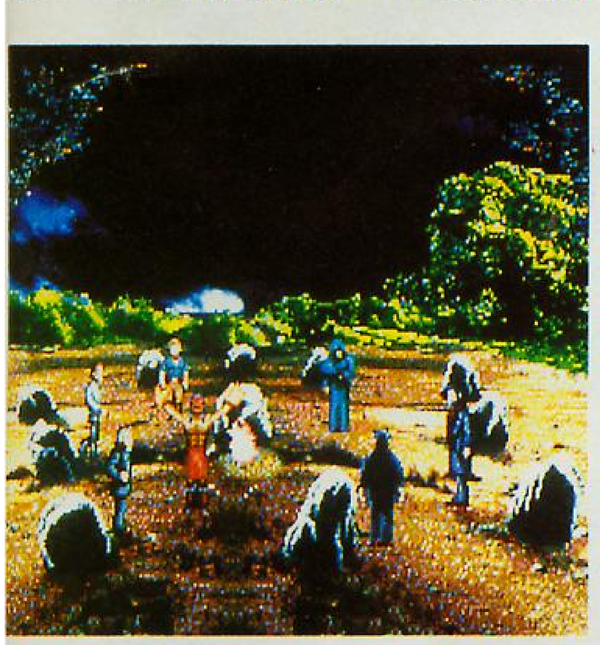
Abschließend noch der Hinweis auf zwei neue "spielebegleitende" Titel:
"Lemmings" und "Sim City für Windows" lassen keine Fragen zu den Klasse-Spielen mehr offen.

Okay, das dürfte genug Lesestoff bis zur nächsten Runde sein.

(ts)

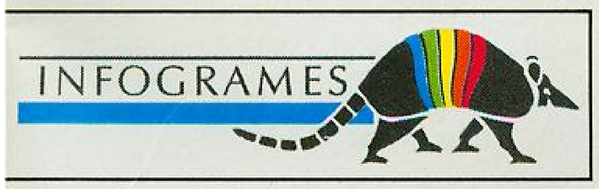
SHADOW OF THE COMET

Erscheinet der Komet, so kehret Cthulhu wieder.



ÜBERSINNLICHE ERFORSCHUNG EINES VERDAMMTEN DORFES

Beim letzten Erscheinen des Halley'schen Kometen beobachtete der Gelehrte Lord Boleskine, daß an einer gewissen Stelle in der Nähe des Dorfes Illsmouth, die Sterne wie aus greifbarer Nähe, ja sogar bedrohlich schienen. Da der Lord in der Folge in geistige Umnachtung verfiel, wurde seinen Recherchen kein Glauben geschenkt. Als junger Astronom begeben Sie sich 1910, drei Tage vor dem nächsten Erscheinen des Kometen nach Illsmouth, um das Geheimnis zu lüften. Mit *Shadow of the Comet* tauchen Sie in die unheilvolle Welt der Anbeter Cthulhus ein, die den menschlichen Verstand übersteigt. Sie haben nur drei Tage und drei Nächte Zeit, um den Fluch zu bannen, der die Erde bedroht; denn wenn der Komet vorbeizieht, kehren Cthulhu und die Großen Alten wieder. Im Dorf können Sie rund vierzig Leuten mit sehr verschiedenen Mentalitäten begegnen. Sie werden Ihnenwertvollen Hinweise geben, die automatisch in Ihr Notizbuch eingetragen werden, das Sie jederzeit einsehen können. In diesem packenden Abenteuer können Sie über100 bildfüllende Kulissen mit Hilfe von Tasten-befehlen durchforschen. Wird es Ihnen gelingen, Cthulhus Fluch zu bannen und den Schatten des Kometen zu zerstreuen?



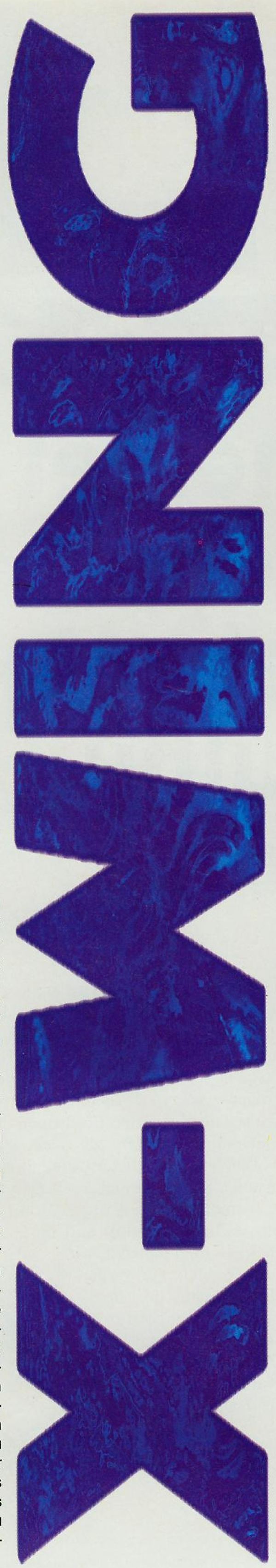
Shadow of the Comet ist für PC erhältlich.
Spiel und Anleitung auf deutsch.

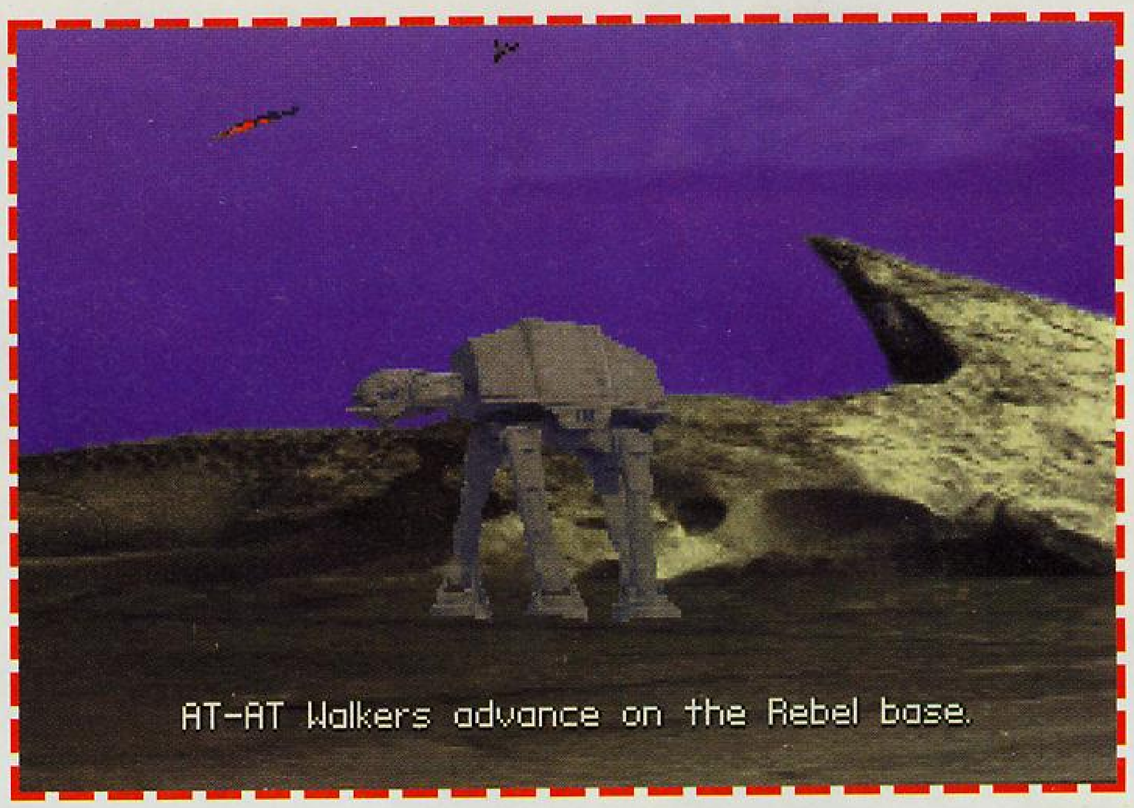
NAME.....
VORNAME .....
STRASSE, PLATZ .....
.....
WOHNORT.....
LAND .....
COMPUTERTYP.....

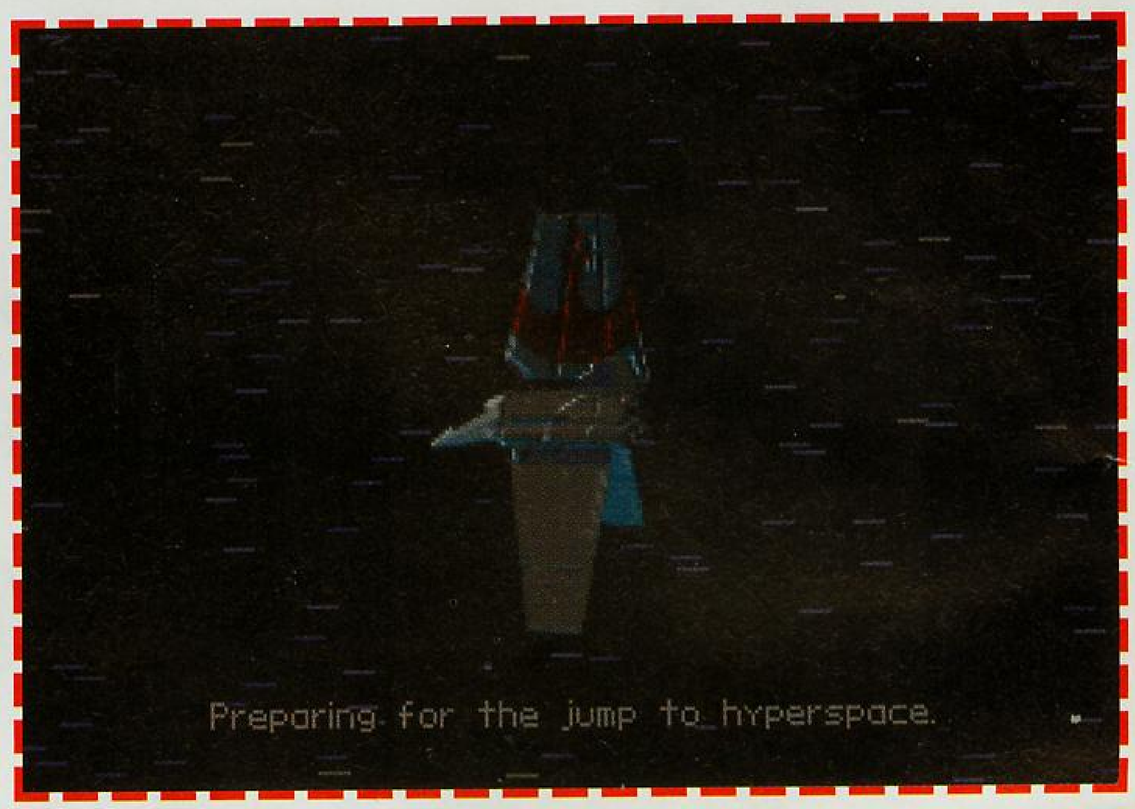
Bitte einsenden mit frankiertem Rückumschlag an BOMICO, Am Südpark 12, 6092 KELSTERBACH - Deutschland.
(Ab dem 01.07.93 lautet die Postleitzahl von Kelsterbach 65 451)

Bitte senden Sie mir eine Gratisbroschüre über die INFOGRAMES-Produktionen.

Mit etwa zwei Monaten Verspätung ist jetzt endlich der heißersehnte Star Wars-Simulator X-Wing in den Regalen der heimischen Softwarehändler eingetroffen. Ich habe das gute Stück auf Herz und Nieren getestet und kann Euch nur sagen: Das Warten hat sich gelohnt! Was Lawrence Holland, Edward Killiam und ihr Team hier auf fünf Disketten gepackt haben, ist schlichtweg eine kleine Sensation und hat das Zeug dazu, Origins Wing Commander-Serie den Rang als bester Raumkampfsimulator abzulaufen.



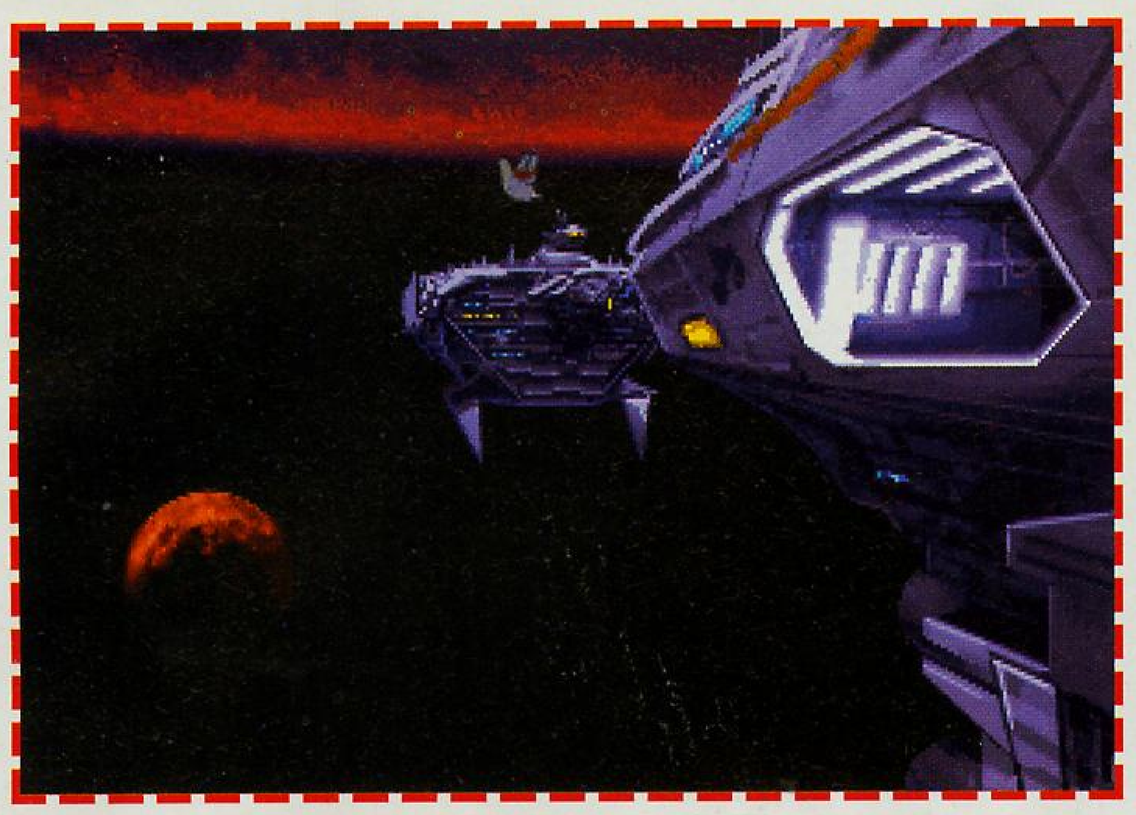


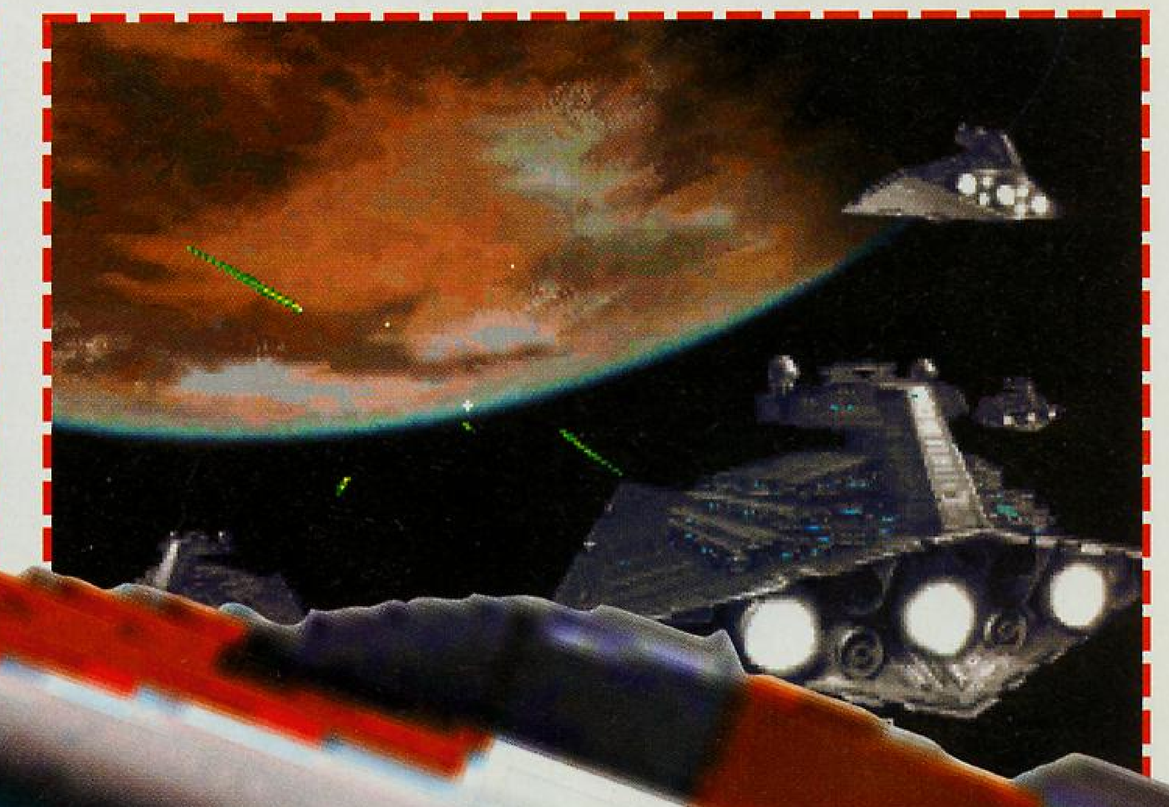


Nach der zwölf MByte auf der Festplatte verschlingenden Installation gibt es zur Einstimmung ein wirklich großartiges Intro zu bewundern (das es übrigens als Demo schon vor der Veröffentlichung zu sehen gab), komplett mit Original-Soundtrack und Digi-Sprache. Seid Ihr dann auf der Defiance, dem Flaggschiff der Allianz, angekommen, erwartet Euch bereits eine C3-Einheit und eine Rebellenwache zur Registration. Habt Ihr auch diese Prozedur hinter Euch gebracht, stehen Euch auf der Defiance alle Wege offen. Da wäre zunächst einmal der Tech-Raum zu nennen, in welchem Ihr Euch in aller Ruhe über die unterschiedlichsten, im Spiel vorkommenden Raumfahrzeuge informieren könnt. Vom kleinen TIE-Fighter bis zum 1600 Meter langen Sternenzerstörer ist praktisch alles integriert, was man so aus den Filmen kennt und sogar noch einiges mehr. Wenn Ihr Euch nicht erst mit Theorie herumschlagen mögt, sondern sofort an die Kontrollen eines Fighters wollt, stehen Euch drei Möglichkeiten offen: Als erstes gibt es einen Trainingsparcours im Weltall, aus großen Plattformen mit darauf angebrachten Toren zusammengesetzt, den es in möglichst kurzer Zeit zu durchfliegen gilt. Mit steigender Erfahrung des Piloten wird das Zeitlimit immer knapper, der Kurs gemeiner und schwieriger zu bewältigen. Soviel zum Aufwärmtraining.

Kleine Geschichtsstunde in Sachen Weltraumkampf

Richtig zur Sache geht's beim daneben angebotenen "Historical Combat", in dem Trainingsmissionen nach "historischem" Vorbild geflogen werden können. Für jeden der drei Jäger der Allianz stehen sechs Aufträge zur Verfügung, die schrittweise immer schwerer und komplexer werden. Das beginnt mit Überfällen auf unbewaffnete Imperiumsconvoys und geht bis zur kompletten Rettungsmission in Zusammenarbeit mit verschiedenen anderen Einheiten. Besonderer Wert wurde dabei auf die spezifischen Eigenschaften der drei zur Verfügung stehenden Raumjäger gelegt. Für den schnellen und wendigen A-Wing-Fighter gibt es beispielsweise eine Aufklärungsmission, in der feindliche Raumschiffe zu identifizieren sind. Der etwas schwerfällige, dafür aber schwerbewaffnete Y-Wing-Fighter wird hauptsächlich gegen größere Ziele eingesetzt, während sich der legendäre X-Wing eigentlich in jeder Situation von seiner besten Seite zeigen kann.





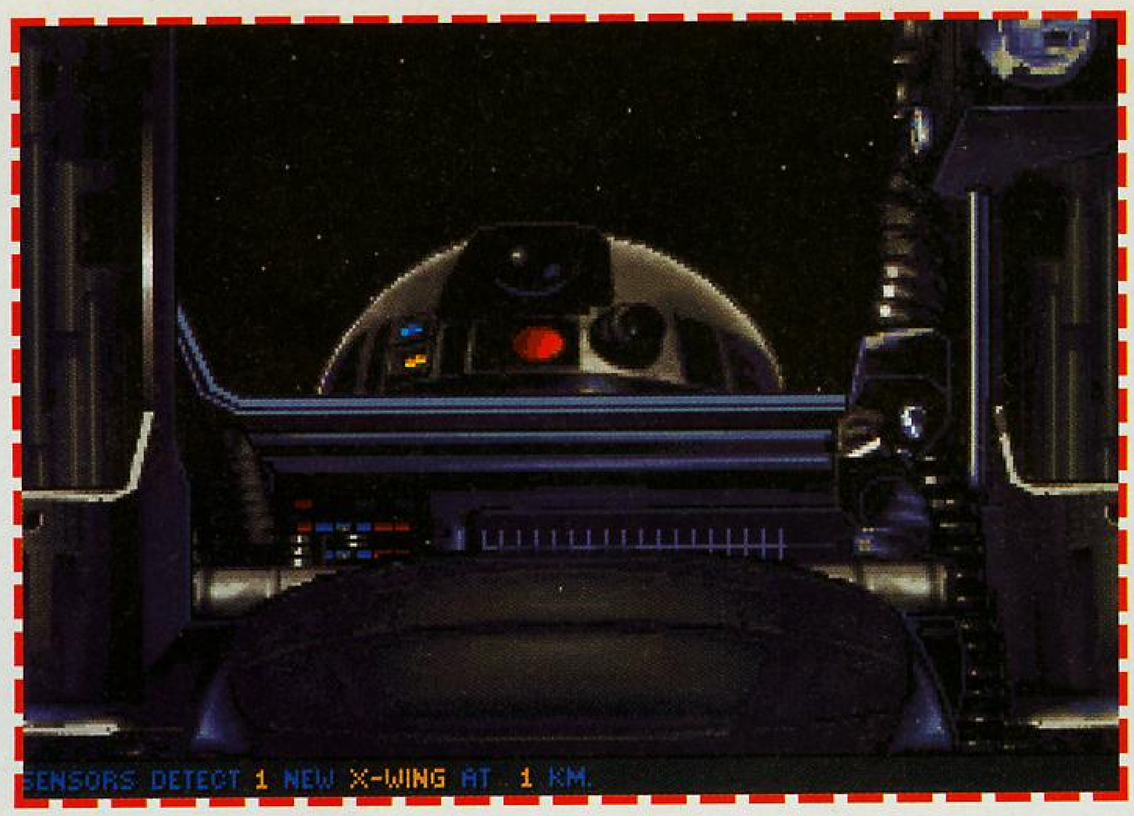
Star Wars zum Mitmachen

Richtig ernst wird es dann in einer von drei "Tours of Duty"-Kampagnen mit zwölf bis vierzehn Einzelmissionen, die der Reihe nach durchflogen werden müssen. Jede Tour of Duty steht dabei unter einem anderen Thema. Geht es bei der ersten Kampagne darum, sich dem Zugriff der Imperiumstruppen zu entziehen und später dann in einer Geheimmission einen imperialen Sternenzerstörer auszuschalten, müssen in der zweiten Tour die Pläne des Todessterns erobert und sicher zum Rebellenhauptquartier gebracht werden. In der dritten Kampagne wird dann zum finalen Schlag gegen das Imperium ausgeholt: Das Ziel ist die Vernichtung des Todessterns, der die ganze Galaxis in Angst und Schrecken versetzt. Ganz getreu der Filmvorlage hat nur ein einzelner X-Wing-Fighter eine Chance, die Verteidigungsanlagen des Todessterns zu durchbrechen und mit einem wohlgezielten Protonentorpedo den Stolz des Imperiums in eine Myriade kleiner Einzelteile zu verwandeln. Hier sind die Missionen nicht mehr nach Raumjägern geordnet, so daß es sich auszahlt, wenn Ihr vorher ausgiebig auf allen drei Maschinen geübt habt. Besonders gut gefallen hat mir auch das Missionsdesign, das ausgesprochen intelligent und abwechslungsreich ausgefallen ist. Anders als bei Wing Commander, bei dem praktisch jede Mission nach dem Muster "Fliege-alle-Navigationspunkte-an-und-schieße-auf-dem-Weg-alle-Kilrathis-ab" aufgebaut war, bauen bei X-Wing die Aufträge logisch aufeinander auf. Hat das Oberkommando also z. B. einen Angriff auf einen imperialen Sternenzerstörer beschlossen, muß als erstes die Jägereskorte ausgeschaltet werden, in der nächsten Mission folgt ein Angriff auf die Schutzschirmgeneratoren, bevor dann die Bomber dem angeschlagenen Schiff den Rest geben. Meistens ist es auch nicht damit getan, am Steuerknüppel ein As zu sein, aber

dafür von strategischer Planung keine Ahnung zu haben. Allzuleicht wird man dann von feindlichen Jägern vom Ort des Geschehens fortgelockt, während die eigenen Schiffe dann hilflos den Angriffen der TIE-Bomber ausgesetzt sind.

Hatz auf X-Wings

Einige Szenarien lassen Euch gar gegen andere Rebellenjäger antreten, die von Raumpiraten entführt wurden, für Abwechslung ist also gesorgt. Habt Ihr eine der Tour of Duty-Missionen erfolgreich abgeschlossen, wird dieser Auftrag automatisch zur Historical Mission, die Ihr dann beliebig oft wiederholen könnt. Alle vier bis fünf Missionen gibt es darüberhinaus als Belohnung eine filmartige Zwischensequenz, gegen die die Storyline-Sequenzen von Wing Commander geradezu blaß aussehen. Dazu gibt es jede Menge digitalisierte Sprachausgabe und Soundeffekte. Die Zwischensequenzen kann man übrigens immer wieder ablaufen lassen, um Freunde und Bekannte zu beeindrucken oder um sich einfach nur selbst nochmals daran zu erfreuen. Auch während des normalen Spielverlaufes wurde mit Filmsequenzen nicht gegeizt. Alle Transferflüge mit Shuttles sind genauso vertreten wie Rettungsmissionen, nachdem Ihr den Schleudersitz betätigt habt oder ein aufmunterndes Wort von Eurem Flügelmann, falls Ihr im Training nicht ganz die Erwartungen erfüllt habt.



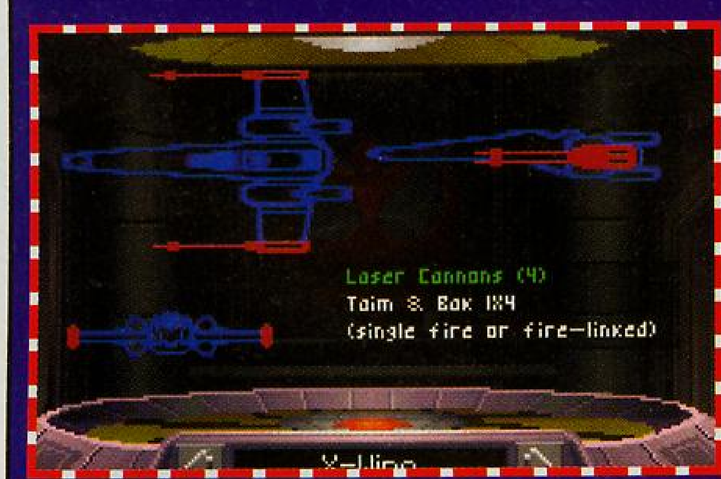
Der kleine Herzbub-D-Zug ist Euer treuer Freund in allen Abenteuern.

„DIE STAR WARS RAUMJÄGER"

JÄGER DER ALLIANZ

A-Wing Fighter
Engines: 400 KTU - 120 MGLT
Shields: 50 SBD
Hull: 15 RU
Weapons: 2 Lasers
2 Concussion Missile Launchers (6 Missiles each)

X-Wing Fighter
Engines: 300 KTU - 100 MGLT
Shields: 50 SBD
Hull: 20 RU
Weapons: 4 Lasers
2 Proton Torpedo Launchers (3 Torpedoes each)

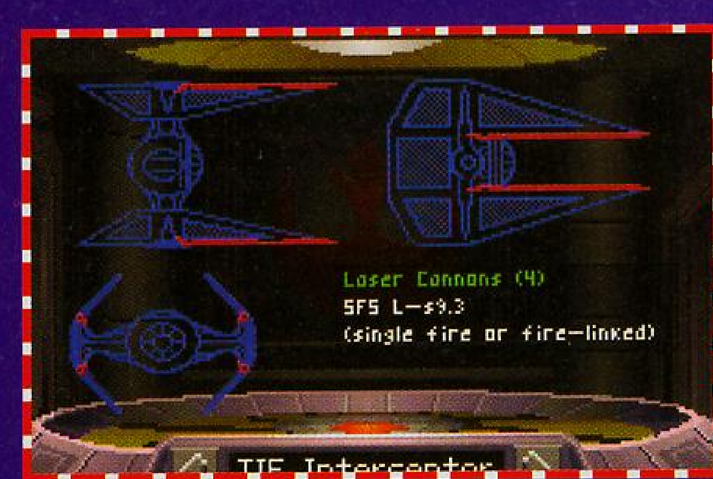


Y-Wing Fighter
Engines: 250 KTU - 80 MGLT
Shields: 40 SBD
Hull: 75 RU
Weapons: 2 Lasers
2 Ion Cannons
2 Proton Torpedo Launchers (4 Torpedoes each)

IMPERIALE JÄGER

TIE-Fighter
Engines: 150 KTU - 100 MGLT
Shields: none
Hull: 15 RU
Weapons: 2 Lasers

TIE-Interceptor
Engines: 175 KTU - 110 MGLT
Shields: none
Hull: 20 RU
Weapons: 4 Lasers



TIE-Bomber
Engines: 125 KTU - 80 MGLT
Shields: none
Hull: 50 RU
Weapons: 2 Lasers
2 Concussion Missile Launchers (10 Missiles each)
2 Proton Torpedo Launchers (6 Torpedoes each)

Assault Gunboat
Engines: 300 KTU
Shields: 80 SBD
Hull: 60 RU
Weapons: 2 Lasers
2 Ion Cannons
2 Concussion Missile Launchers (8 Missiles each)

Macht" verführen lassen und in einem imperialen Jäger auf Rebellenjagd gehen will, muß sich noch etwas gedulden, wie man uns bei LucasArts mitteilte ist aber neben zwei Zusatzdisketten mit neuen Szenarien bereits ein weiteres Zusatzpaket geplant, mit dem Ihr Euch den Wunsch nach einem eigenen TIE-Fighter erfüllen werden könnt. X-Wing setzt wohl neue Standards im Bereich der State-of-the-Art-Simulationen und ich kann nur allen empfehlen, die sich ein kleines bißchen für dieses Genre erwärmen können, sich dieses Meisterwerk zu kaufen - und am besten gleich ein paar Tage Urlaub zu beantragen, denn ich verspreche Euch, daß Ihr so bald nicht wieder vom Monitor loskommt!

(mm)

Ein Wort zur Technik

Das Kernstück von X-Wing, der eigentliche Raumkampf, ist glücklicherweise genauso exzellent geworden wie der Rest des Spiels. Der Realismus der Raumkämpfe ist schlichtweg genial zu nennen. Mittels Joystick, Maus oder Tastatur läßt sich Euer Raumjäger butterweich lenken, die Steuerung ist intelligent belegt und leicht zu beherrschen.

Eine große Auswahl an Blickwinkeln gibt Euch neben dem Radar, dem umschaltbaren Zielcomputer und dem ausblendbaren Cockpit den nötigen Überblick, bis zu vier Ziele können zwischengespeichert werden, so daß Ihr sie in der Hitze des Gefechts sofort wiederfindet. Besonders interessant ist die Energiezuteilung in Eurem Jäger. Jede Maschine verfügt über eine zentrale Energiequelle, deren Leistung nach Belieben auf die Triebwerke, die Laser oder die Schildgeneratoren verteilt werden darf. Auch im Kampf kann so jederzeit die Versorgung umverteilt werden. Wenn Ihr einen Angriff auf ein besonders dickes Schiff fliegt, bekommen die Laser wohl den Löwenanteil der Energie, müßt Ihr schnell einem weit entfernten Kameraden zu Hilfe kommen, können die Triebwerke auf Kosten der Schilder und Waffen mit zusätzlicher Leistung aufgepowert werden. Die Schilder können je nach Situation nach vorne oder hinten verlagert werden, die einzelnen Laserkanonen lassen sich zusammenschalten, so daß Euer X-Wing mit einem Feuerstoß einen, zwei oder gleich vier Laserimpulse gleichzeitig abfeuert, ja sogar die Flügel lassen sich zum Hyperraumsprung zusammenklappen. Euren Flügelleuten könnt Ihr auf Tastendruck Befehle erteilen oder der eingebauten R2-Robotereinheit sagen, in welcher Reihenfolge beschädigte Systeme wieder flottgemacht werden sollen. Die eingebaute Karte fehlt ebensowenig wie der ausgezeichnete Missionsrekorder. Die Raumschiffe sind allesamt aus Polygonen aufgebaut, welche aber trotz sehr hoher Detailtreue rasend schnell über den Bildschirm fliegen und zudem durch Bitmapgrafiken ergänzt und entsprechend des Lichteinfalls durchschattiert werden. Daduch entsteht ein wirklich sagenhaftes Fluggefühl, die großen Schiffe wirken auch bei näherer Betrachtung gewaltig und degenerieren nicht zu einer Ansammlung von farbigen Riesenpixeln.

A propos Geschwindigkeit: Auch auf nicht ganz so schnellen 386ern laufen die Raumkämpfe von X-Wing noch sehr flüssig ab, lediglich die letzten zwei Missionen der dritten Tour of Duty, die auf der Oberfläche des Todessterns spielen, verlangen bei größter Detailtreue nach einem schnelleren Rechner. Setzt man jedoch die dargestellten Einzelheiten herab, bleibt das Ganze auch dann noch spielbar.

Grafik ohne Tadel

Die ergänzenden Bitmapgrafiken passen sich hervorragend in das Gesamtbild ein, die Explosionen sind eine wahre Augenweide und auch nicht jedes getroffene Raumfahrzeug verabschiedet sich auf die gleiche Art und Weise vom Bildschirm. Achtet einmal darauf, wenn ein TIE-Jäger, ein Shuttle oder einer Eurer Wingmen abgeschossen wird. Das Raumschiff bricht auseinander, die Einzelteile (Rumpf, Flügel...) taumeln umhüllt von elektrischen Entladungen davon, bis sie schließich in einer Explosionswolke verglühen. Das muß man einfach mit eigenen Augen gesehen haben!

Die Steuerung der Feindmaschinen hat man bei LucasArts ebenfalls äußerst geschickt und intelligent gestaltet. Dadurch wird der Raumkampf zwar teilweise höllisch schwer, aber eben auch ungemein realistisch. Wer sich einmal von der "dunklen Seite der

Erst beim Angriff auf den Todesstern werden die Grenzen eines langsameren Rechners erreicht.

PC unterstützt

Joystick	☑	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

STRATEGIE

Hersteller Lucas Arts
Preis ca. DM 140,-
Muster von Softgold

Besonderheiten
- Sprachausgabe
- iMUSE-Soundsystem

Starbyte und Play Time finanzieren Euren Urlaub!

Mit einem Quentchen Glück und einem guten Nachschlagewerk habt Ihr die Möglichkeit, einen Traum-Urlaub in Tunesien zu gewinnen.

Vier Bedingungen gilt es zu erfüllen:

1. **Ihr müßt mindestens 18 Jahre auf dem Buckel haben.**
2. **Eure Antwort auf unsere Preisfrage muß die Richtige sein.**
3. **Die Postkarte, auf der Ihr 2. notiert habt, muß bis 5.5.1993 bei uns eingetroffen sein.**
4. **Unsere Glücksfee Katie muß ausgerechnet Eure Karte aus der Tonne fischen.**

Ansonsten kann man wie bei jedem Gewinnspiel nur allen Teilnehmern viel Glück wünschen!

Preisfrage:

Der Namensgeber von Starbytes Hannibal hat ja durch seine wohl bekannteste Idee, mit Elefanten die Alpen zu überqueren, für Furore gesorgt. Als großer Feldherr hat ihm diese Aktion immerwährende Erwähnung im Geschichtsunterricht der entsprechenden Jahrgangsstufe eingebracht. All das hat mit unserer Frage nicht das Geringste zu tun. Wir möchten von Euch wissen: Auf welcher Seite stand der Test von "Hannibal" in Play Time 4/93?

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, Mitarbeiter des Verlages und deren Angehörige dürfen zwar mitmachen, aber nichts gewinnen!

AUDIO BLASTER 2.5

Digitales Aufzeichnen und Abspielen von Naturklängen, Musik, Sprache in mono. Sampling Rate bis 44.1 kHz beim Abspielen oder 23 kHz beim Aufzeichnen. FM-Musiksynthesizer mit 11 Stimmen. Bass- und Höhen-Filter. MIDI Interface, Joystick-Port, Panasonic und Mitsumi CD ROM Interface, Ausgangsverstärker. Konfiguration per Software. Mitgelieferte Software: VOC 386 Pro Sample-Editor, Allegro Kompositionsprogramm (eingeschränkte Version), Talking Blaster junior, CD ROM Disc mit HSC Interactive Präsentationsprogramm (No Save Version), Sounds, Demos, Bilder. Software und Handbuch in deutsch.

Riders On The Storm

Mit der AUDIO BLASTER 2.5 fliegen Ihnen Töne um die Ohren, die Sie von Ihrem PC bisher nicht gehört haben. Endlich klangvolle „Hörspiele" für die Spiele-Freaks, denen das „Gekrächze" und „Gepiepse" auf die Nerven geht! Durch das CD-ROM Interface ermöglicht die AUDIO BLASTER 2.5 den Anschluß eines CD-ROM Laufwerkes. Das macht Ihren Computer zum wohltemperierten PC, auf dem die „Doors" genauso gut klingen wie Beethoven, Miles Davis, Whitney Houston oder die „Red Hot Chily Peppers". Selbstverständlich mit umfangreicher Software und Handbuch in wohlklingender deutscher Sprache.

Wenn das nicht Musik in Ihren Ohren ist!

CPS Computer Distribution GmbH
Postfach 70 03 24, 2000 Hamburg 70
Tel.: 040/656 99 8-0, Fax.: 040/656 79 69
ACTOR Mailbox: 040/656 69 61

Schweiz:
Wyrsch Trading AG
Grossmatte 30, 6014 Littau/Luzern
Tel.: 041/57 49 57, Fax.: 041/57 30 85

Schweiz:
Wyrsch Trading SA
189 route de veyrier, 1234 Vessy
Tel.: 022/784 33 83, Fax.: 022/784 28 66

The Legacy

Als sich die Haustüre geschlossen hatte, saß ich in der Falle! Immer wieder in regelmäßigen Abständen waren hier in den letzten Jahrhunderten Menschen, die mit diesem Haus in Verbindung standen, verschwunden. Und genau jetzt sollte sich dies alles wiederholen.

Die Hintergrundgeschichte des Horror-Spektakels erinnert stark an den erst vor kurzem erschienenen Hit Alone in the Dark. Nachdem die letzten direkten Nachkommen der Familie Winthrop auf mysteriöse Weise verschwunden waren, wurdest Du vom Gericht als Erbe bestimmt. In einer stürmischen Winternacht machst Du Dich nun auf, Dein Erbe anzutreten. Doch wenn Du nur im Entferntesten geahnt hättest, was Dich erwartet, wärst Du bestimmt nie auch nur in die Nähe dieses Hauses gegangen.

Die Spielfigur kann vor dem Horrortrip wie bei Rollenspielen üblich kreiert werden. Dazu steht eine begrenzte Zahl von Punkten zur Verfügung, die auf verschiedene Eigenschaften wie Wissen, Stärke, Geschick, Durchhaltevermögen und Willenskraft verteilt werden. Doch auch wer sich lieber gleich ins Abenteuer stürzt wird bedient: Man kann sich auch für eine der vordefinierten Personen entscheiden, unter denen sich ein Zauberer, ein Geschichtsprofessor, ein Ex-Soldat sowie auch einige andere Personen befinden.

Durch die Villa bewegt man sich schrittweise, wobei man die Umgebung aus der Sicht des Helden sieht. Am besten läßt sich die Spielsteuerung mit der der Eye of the Beholder-Reihe vergleichen.

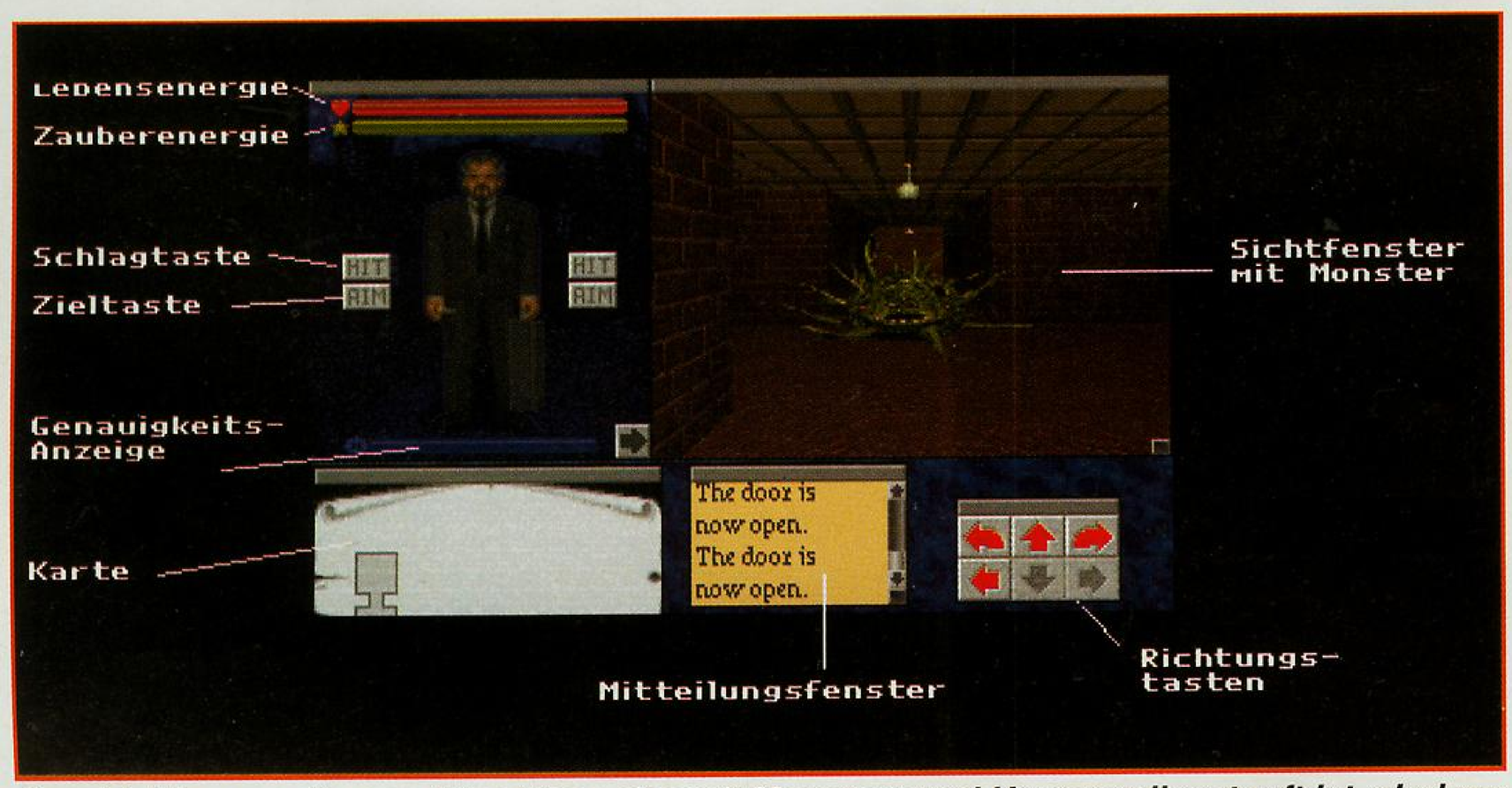
Die Kämpfe finden in Realtime statt, wobei hier von Realitätsnähe wenig zu sehen (oder besser zu spüren) ist. Statt wie z. B. in Ultima Underworld zwischen verschiedenen Schlägen wählen zu können, besteht hier die ganze Arbeit im Anklicken eines Hit-Buttons, worauf wir (hoffentlich) einen Blutfleck irgendwo an unserem Gegenüber sehen. Apropos Gegenüber, an verschiedenen Monstern wurde genausowenig gespart wie an den Waffen um dieselben zu bekämpfen. Zombies, Mumien, Schleimer und viele andere werden mit Schürhaken, Pistolen, M16-Gewehren und Kettensägen (!) bekämpft. Ja da lacht der kleine Sadist in uns. Doch leider zieht sich dieser "Detailreichtum" nicht durch das ganze Spiel. Die einzelnen Räume sehen einer ausgeräumten Wohnung ziemlich ähnlich. Außer vereinzelten Schränken, Sofas und Tischen herrscht absolut tote Hose.

Fazit: Gut, besser, aber nicht am besten!

The Legacy besteht den direkten Vergleich zu Alone in the Dark nicht. Irgendwie will die richtige Horrorstimmung nicht aufkommen. Während die Villa Derceto in Alone in the Dark realistisch aufgebaut ist, fehlt dieser Realitätsbezug in der Villa Winthrop fast vollständig. Die Funktion der einzelnen Räume kann nicht erkannt werden, Erste Hilfe-Kästen, Kettensägen, Pistolen und Ghettoblaster liegen einfach ohne jeden Bezug zum Fundort in der Gegend herum. Dazu kommt noch die nervige Tatsache, daß unser Held bei fast jedem Monster einen solchen Schreck bekommt, daß er den Koffer mit allen wichtigen Utensilien einfach fallen läßt und sich verdrückt.

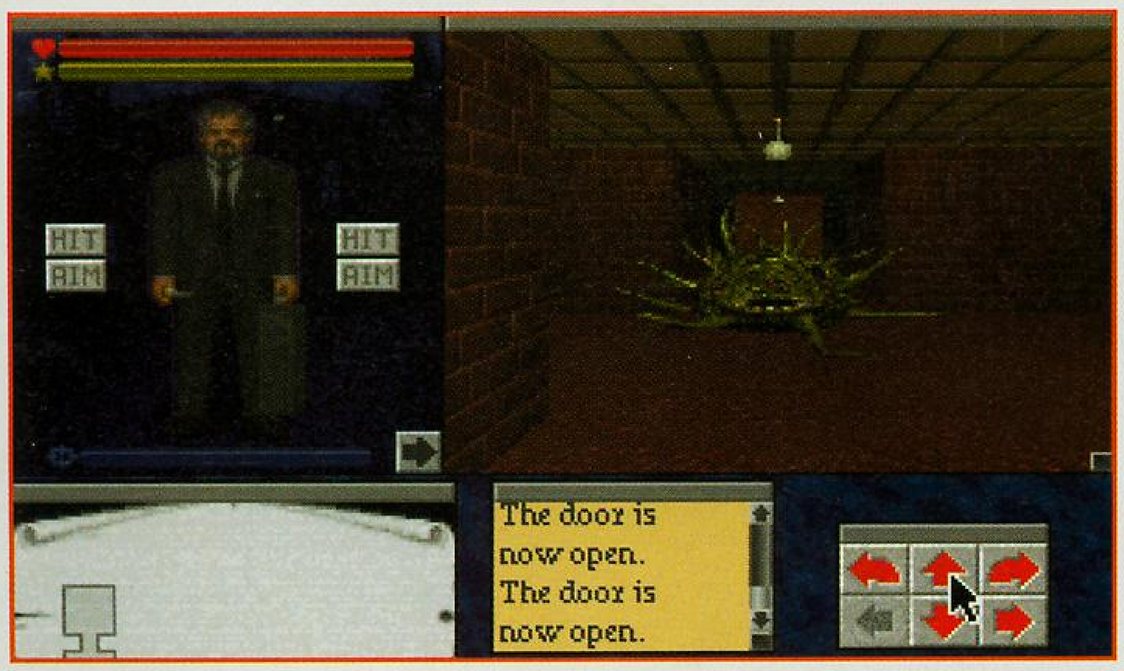
Positiv fällt aber die frei definierbare Benutzeroberfläche auf, mit der wir alle Fenster frei anordnen und auch in der Größe variieren können. Wer Elvira gemocht hat, wird auch an der Villa Winthrop seine helle Freude haben. Alle anderen sollten auf jeden Fall erst einmal Probespielen.

(lg)



Geschichten um ein vererbtes Haus, das mit Monstern und Horror vollgestopft ist, sind zur Zeit zwar in Mode, The Legacy bewegt sich aber spieltechnisch nur im Mittelmaß.

Nur durch die Kartenfunktion ist es erst richtig möglich, sich in den weit verzweigten Räumen zurechtzufinden.



PC unterstützt

Joystick	☐	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

ROLLENSPIEL

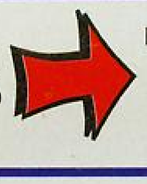
Hersteller Microprose
Preis ca. DM 120,-

Besonderheiten
- Raumgrafik in hervorragender Qualität

Muster von Hersteller

65%

80%

75%

75%

Joysoft

CHAOS ENGINE ** AMI **69.90**

X WING ** PC **99.90**

RING WORLD * PC **79.90**

AMIGA	
A- Train **/*	99.90
A.T.A.C. *	99.90
Aban.Places II **/*	79.90
Alien Breed 1992	24.90
Ambermoon dt.*	99.90
Arabien Night **/*	69.90
Assassin **	59.90
B 17 dt.	99.90
Bards Tale Const.**	74.90
Battle I. Data II dt.*	49.90
Battletoads *	69.90
Bitmap Bros II **/*	69.90
BM Pro 2.0 dt.	79.90
Captive II **/*	79.90
Combat Air Patrol *	69.90
Creatures II **/*	69.90
D-Day *	99.90
Darkmere **/*	74.90
Darkseed **/*	99.90
Desert Strike *	74.90
Dune II **/*	79.90
Eish. Manager dt.*	79.90
Entity **/*	79.90
Fatal Strokes *	79.90
Flashback **/*	89.90
Flies **	79.90
Fly Harder **/*	69.90
Football M. III **/*	69.90
Gunship 2000 **/*	94.90
Hannibal dt.	79.90
Humans Data **/*	49.90
Hum.Stand Alone**/*	79.90
Jonathan *	89.90
KGB dt.	69.90
Lionhart **	69.90
Lotus 1-3 **	64.90
Nick Faldo Golf **	94.90
Premier Manager **	64.90
Ragnarök **	79.90
Space Crusade II *	69.90
St.Thomas dt.*	79.90
The Cartoons **/*	69.90
Tornado *	94.90
Transarctica **	69.90
Valhalla **	69.90
Walker **/*	69.90
Whale's Voy.**/*	69.90

PC	
Aband.Places II *	94.90
Aces Data Disk **	49.90
Battlechess 4000	79.90
Batman Return**/*	74.90
Buzz Aldrin **/*	99.90
Campaign dt.	89.90
Castles 2 **	79.90
Caesar	79.90
Columbus *	74.90
Comanche dt.	99.90
Darkemere **/*	89.90
Daughter o.Serp.dt.	84.90
Empire Deluxe	99.90
Eric-the Unready	74.90
Euro Soccer **	69.90
Flies dt.*	94.90
Front Page Footb.	84.90
Gemfire *	94.90
Hannibal dt. *	94.90
KGB dt.	79.90
Lemmings 2 **	89.90
Lethal Weapon III**	79.90
Maelstrom **/*	94.90
Magic Candel 3 dt.	79.90
Nigel Mansell **	69.90
Patriot *	84.90
Pinball Dreams */**	79.90
Ragnarök **/*	94.90
Ringworld **/*	79.90
Schwarzes Auge dt.	84.90
Shadow of Com.dt.	89.90
ShadowWorld**	99.90
Sherlock Holmes dt.	94.90
Space Crusade **	69.90
Space Quest V dt.*	89.90
Star Control 2 **	84.90
Stunt Island dt.	99.90
The Legacy **	104.90
Tornado *	94.90
Transarctica **	69.90
Ultima 7 II *	89.90
Ultima Underw.II **	84.90
V-for Victory II **	79.90
Xenobots **/*	84.90
CD-ROM	
Sherlock Holmes II	129.90
The 7th Guest	159.90

MEGA DRIVE	
Batman Returns **	99.90
Chakan **	109.90
Indiana Jones III**	109.90
Lemmings **	109.90
Mickey + Donald	109.90
Powermonger **	109.90
Sonic II **	99.90
Streets of Rage II	99.90
Tailspin **	99.90

SONDER ANGEBOT

PC	
Bane of Cosm.Forge	19.90
Battlehawks 1942	29.90
Blues Brothers **	19.90
Elvira II dt. 5.25"	29.90
Elvira II engl. 3,5"	19.90
Faery Tale Adv. 3,5"	19.90
Hyperspeed 3,5"	29.90
Midwinter II 3,5"	29.90
Pinball Magic 3,5"	24.90
Pro Tennis Sim. 3,5"	19.90
Rick Dangerous II 3,5	24.90
Savage Empire 5,25	29.90
Supremacy 5,25	19.90
Thunderhawk **	29.90

AMIGA	
4 Wheel Drive Com.	24.90
Baby Joe **	39.90
Bane of Cosm Forge	39.90
Battlehawks 1942	34.90
Blues Brothers	19.90
Buck Rogers dt.	29.90
Captive **	34.90
Chessmaster 2100	34.90
Cohort **	19.90
European Champ**	39.90
Eye of Beholder II	39.90
Heroes Q.Twin P.	29.90
Heart of China **	39.90
Indy III dt.	39.90

LEMMINGS 2 ** AMI **74.90**

VISION dt. PC **94.90**

52 SEITEN SUPER SOFTWARE KATALOG PORTO **1.40**

HURRA UNSERE HOTLINE IST WIEDER DA
MO-FR 16-18 UHR TEL 0221 446981

VERSANDKOSTEN
bis 140 DM: 8 DM
ab 140 DM: kostenlos
UPS + 4DM EILPOST + 7 DM
Bei Vorkasse: 4 DM VK
Ausland: 15 DM nur Postbar

5000 Köln 41, Gottesweg 157, **0221/425566**
5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, **0221/239526**
5300 Bonn, Münster Str. 18, **0228/659726**
4000 D'dorf 1, Pempelforterstr. 47, **0211/364445**
6000 Frankfurt1, Fahrgasse 87, **069/ 280170**

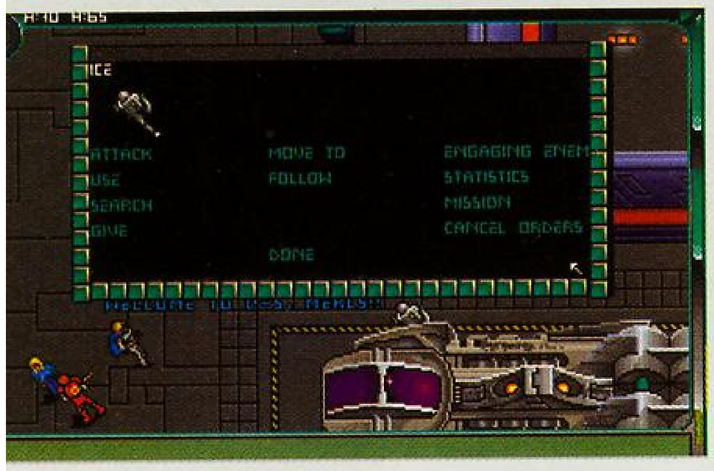
VERSANDANSCHRIFT
DÜRENER STR. 394
5000 KÖLN 41
TEL.: 0221/4301047-49
FAX: 0221/4302157

Sicherheitsverpackung 2.50 DM * Vorankundigung **dt. Anleitung Irrtumer+Preisanderungen bleiben uns Vorbehalten

Tegel´s Mercenaries

Anscheinend ist auch im 21. Jahrhundert kein Ende der Gewalt abzusehen. Die Waffen und das Umfeld haben sich geändert, die Methoden sind die gleichen geblieben, der Stärkere gewinnt immer.

Wenn du Mut, Kraft und Geschicklichkeit besitzt und dich gut verkaufen kannst, dann hast du die Chance in dieser Zeit viel Geld zu machen. Dazu verdingst du dich als Söldner bei "Tegel´s Mercenaries", erfüllst



mit deiner Gruppe die Aufträge zur Zufriedenheit deiner Kunden und arbeitest dich auf der Karriereleiter langsam aber sicher nach oben. Irgendwann riskierst du dann nicht mehr selbst dein Leben, sondern bist der B.O.S.S, der Base Operations Squad Sergeant. Über den Tactical Imaging Synthesizer and Fabricator (TISF-300) wird die Verbindung zu den einzelnen Kämpfern gehalten und ihnen die nötigen Befehle erteilt. Die Aufträge kommen von General Tegel, einer ziemlich undurchsichtigen Gestalt, bei der man nie weiß, wie man dran ist. Doch vor den Erfolg haben die Götter bekanntlich den Schweiß gesetzt.

Zu Beginn einer jeden Mission sollten die richtigen Spezialisten für deren Ausführung rekrutiert werden. Je nach Auftrag ist es natürlich notwendig, eine gewisse Differenzierung zu treffen, da die Geldsumme, die ausgegeben werden darf, begrenzt ist. So ist es sicher manchmal vernünftiger nur den Zweitbesten zu wählen und nicht die ganze Summe für Doc Turnbull auszugeben, wenn der Auftrag auch von Bulldog, Weasel und Ninja ausgeführt werden kann. Ist die Rekrutierung beendet, findet man auf dem Bildschirm das TISF-300 und sieht seine Kämpfer. Mittels der Maus kann man dann den einzelnen Charakteren Befehle erteilen, die diese entsprechend ihrer Profession mehr oder weniger schnell ausführen. Der Spielverlauf erinnert irgendwie an Star Trek, nur das man aus der Vogelperspektive auf das Spielfeld sieht. Digitalisierte Soundeffekte und VGA-Grafik sowie die unterschiedlichen Missionen sorgen dafür, daß so schnell keine Langeweile aufkommt.

(mg)

Die Crewmitglieder müssen mit dem nötigen Equipment ausgestattet werden.

PC unterstützt

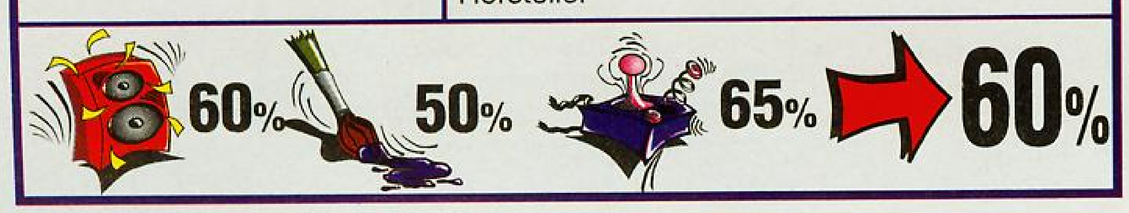
Joystick	☐	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☐
VGA	☑	Andere	☐

Arcade Adventure

Hersteller Mindcraft
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
-

Muster von
Hersteller



PC/IBM

1869 HANDELSSIMULATION DT. ANL. VGA	89,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99,90
A TRAIN CONSTRUCTION SET ENGL. VERS.	49,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ACES OF THE PACIFIC MISSION BUILDER VGA	**49,90**
ACES MISSION DISK WW II 1946 VGA	49,90
ACES OVER EUROPE VGA *	**75,90**
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
ARMORED FIST VGA *	**79,90**
ARMOUR GEDDON DT. ANL. VGA	85,90
B.A.T. 2 VGA DT.	89,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. *	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BETRAYAL AT CONDOR VGA *	**75,90**
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KOMPL. DT. VGA	79,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE VGA *	95,90
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA	99,90
CARRIER STRIKE - SOUTH PACIFIC -	85,90
CARRIERS AT WAR VGA	79,90
CASTLES 2 - SIEGE AND CONQUEST - DT. ANL. VGA	85,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CLASSIC ADVENTURE COMPILATION INCL. LOOM / MONKEY ISLANDS/INDIANA JONES/MANIC MANSION/ ZAK MCKRACKEN/	99,90
COBRA MISSION VGA	109,90
COMANCHE KOMPL. DT. VGA	95,90
COMANCHE DATA DISK NUR F. ENGL. VERSION *	**59,90**
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE /688 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
CREEPERS VGA DT. ANL.	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
DARK MARE VGA *	89,90
DARK SEED VERS. 1.5 VGA KOMPL. DT.	85,90
DAS SCHWARZE AUGE - SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. ANL. VGA *	99,90
DRAGONS LAIR 3 VGA	79,90
DREAM TEAM COMP. DT. ANL. INCL. SIMPSONS /TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING	65,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA	75,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90
ECOQUEST 2 -LOST SECRET OF RAINFOREST VGA	**65,90**
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA *	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EMPIRE DE LUXE VGA	**69,90**
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. VGA	89,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	79,90
EURO SOCCER DT. ANL.	49,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 3 VGA ENGL. VERS. *	**79,90**
EZ KOSMOS -ASTRONOMIEPROGRAMM KOMPL. DT.	**89,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 ENGL. VERS. VGA	69,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. VGA	69,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY RHEINLAND/RUHRGEBIET	49,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE .. KOMPL. DT. VGA	89,90
GOBLIIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GODS DT. ANL. VGA	75,90
GOLF -MICROSOFT- FÜR WINDOWS VGA	109,90
GRAND MASTER CHESS DT. ANL.	75,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HARRIER ASSAULT JUMP JET - DOMARK - VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HIRED GUNS VGA *	85,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
HUMANS KOMPL. DT. VGA	89,90
HUMANS RACE DATA DISK DT	49,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	65,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA *	89,90
KINGS QUEST 6 VGA KOMPL. DT.	99,90
K G B DT. ANL. VGA	69,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA	99,90
LEEDS UNITED DT. ANL.	54,90
LEGACY DT. ANI. VGA*	99,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA	79,90
LEGEND OF MYRA DT. ANL. VGA	**75,90**
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. VGA	89,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BANFF VGA *	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
MARIO IS MISSING DT. ANL.	75,90
MC DONALDS LAND *	54,90
MEGA LO MANIA VGA DT.	89,90
MERCENARIES VGA	89,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA *	**79,90**
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
ON THE ROAD KOMPL. DT. VGA	65,90
ORIGIN SCREEN SAVER	**59,90**
PATRIOT DT. ANL. VGA*	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA*	59,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL.	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAGNARCK DT. ANL. VGA *	89,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA*	85,90
ROBOSPORTS NUR F. WINDOWS	65,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA	85,90
SARGON 5 - WORLD CLASS CHESS -	79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	99,90
SIEGE VGA	75,90
SIEGE DATA DISK	45,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. ANL.	85,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	69,90
SKAT´92 KOMPL. DT.	65,90
SLEEP WALKER DT. ANL. VGA	**59,90**
SPACEWARD HO ! KOMPL. DT. VGA	89,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT.	79,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90
SPELLCASTING 301 -SPRING BREAK- VGA	79,90

PC/IBM

SPELLJAMMER VGA	99,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
SPORTS MASTERS COMPIL. INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER /BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTREK 25 th ANNIV. KOMPL. DT. VGA	95,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	65,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA *	**89,90**
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	**45,90**
STUNT ISLANDS KOMPL . DT. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
TASK FORCE DT. ANL.	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	69,90
THE GREATEST COMP. INCL. LURE OF TEMPTRESS /JIMMY WHITE SNOOKER/ SHUTTLE DT. VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA *	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
TRISTAN PINBALL VGA	69,90
TROLLS DT. ANL.	49,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA 7 TEIL 2 SERPENT ISLE VGA	**89,90**
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	89,90
VALHALLA VGA	65,90
VEIL OF DARKNESS VGA	79,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WEEN DT. ANI. VGA	95,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK - 386/486 SOUNDBL.	39,90
WING-COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	**89,90**
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
X WING DT. ANL. VGA	85,90

PC/IBM Sonderposten

4D SPORTS BOXING	29,90
AUSTERLITZ	29,90
B17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE-	**49,90**
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2	29,90
BLUE MAX -ACES OF GREAT WAR- VGA NUR 5,25"	29,90
CAPTIVE	29,90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA DT.	**39,90**
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHESSMASTER 2100	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
COLONELS BEQUEST SIERRA	34,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF CAMELOT SIERRA	29,90
CRASH COURSE VGA 5,25"	29,90
CYCLES -ACCOLADE-	19,90
DEADLINE - INFOCOM -	15,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	**29,90**
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
ELVIRA ARCADE DT. ANL.	29,90
ELVIRA 1 MISTRESS O. T. DARK KOMPL. DT. VGA	29,90
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS VGA 3,5"	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	15,90
FACE OFF ICEHOCKEY -GAMESTAR-	29,90
FLAMES OF FREEDOM MIDWINTER 2 DT. ANL. 3,5"	34,90
GUNBOAT -ACCOLADE- NUR 5,25"	29,90
HARDBALL 3 ACCOLADE	**29,90**
HEART OF CHINA KOMPL. DT. VGA 5,25"	45,90
HERO QUEST -BRETTSPIELUMSETZUNG	**29,90**
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDINA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
KGB - VIRGIN - ENGL. NUR 3,5"	34,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5.25"	49,90
KING ARTHUR -INFOCOM-	9,90
LEISURE SUIT LARRY 3 NUR 3,5"	**29,90**
LIFE AND DEATH 1	39,90
LIGHTSPEED -MICROPROSE- NUR 5,25"	29,90
LINKS GOLF- ACCESS VGA	**49,90**
MANCHESTER UNITED EUROPE 5,25"	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM VGA NUR 3,5"	29,90
MINDGAMES INCL. WATERLOO/CONFL. EUROPE/FINAL FRONTIER	**29,90**
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PINBALL MAGIC 3,5"	29,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5" SIERRA	49,90
POLICE QUEST 3 VGA DT. VERS.	45,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
PROPHECY -INFOCOM-	9,90
RAILROAD TYCOON CLASSIC ENGL. VGA	39,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
SHADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SORCERER	15,90
SHANGHAI 2	29,90
SHOGUN -INFOCOM-	9,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
SIMPSONS VGA	**29,90**
SPELLCASTING 201 - SORCERERS APPLIANCE 3,5	29,90
STARTRECK -V-	29,90
STREET FIGHTER 1	29,90
SUPREMACY NUR 3,5"	**29,90**
TEAM SUZUKI	29,90
TEAM YANKEE -PANZERSIMULATION	**29,90**
TESTDRIVE 2 COLLECTION DT. ANL.	29,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	**29,90**
TIME QUEST VGA NUR 5,25"	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA -SAVAGE EMPIRE	34,90
ULTIMA 4	29,90
ULTIMA 5	29,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
WILLY BEAMISH NUR 5,25" DT. VGA	**39,90**
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPER SPORTS 92 NUR 3,5"	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM	9,90
WWF WRESTLING VGA	**29,90**
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5"	29,90

Soundkarten/Zubehör

CD ROM LAUFWERK INTERN	469,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
GRAVIS ULTRASOUND - SOUNDKARTE-	**329,90**
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	**59,90**
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	**59,90**
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
MIDIBLASTER	**389,90**
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 16 ASP	**429,90**
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	159,90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	299,90
SOUND GALAXY NX	269,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
VIDEOBLASTER	529,90

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Wial
Versand Service GmbH

IBM/PC CD-Rom

ANIMATION MAGIC	**75,90**
CD CADDYS	**19,90**
CHESS MASTER 3000	99,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	**39,90**
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
HOT NEWS	**19,90**
INCA KOMPL. DT.	119,90
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	**89,90**
M1 TANK PLATOON	95,90
MAGIC CONNECT PHOTO READER	**59,90**
MANTIS -MICROPROSE-	99,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2	79,90
RAILROAD TYCOON	95,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm´s	35,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	**69,90**
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat.,..	45,90
SOUND SENSATION	**45,90**
SPACE QUEST 4	49,90
SUPREMACY	79,90
TRAVEL MAGIC	**69,90**
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	99,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

C64 Disketten

3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION	24,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	9,90
BACK TO THE FUTURE 2 & 3 PACK	9,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
COOL WORLD	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
COVER GIRL STRIP POKER	9,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	9,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	55,90
EUROPEAN SOCCER CHALLANGE	9,90
GRAND MONSTER SLAM	9,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	9,90
GUNSHIP DT.	47,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZUNG	9,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	9,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	9,90
KICK OFF	9,90
LOTUS ESPRIT TURBO	14,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MICROPOSE SOCCER	9,90
MIGHTY BOMBJACK	9,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	12,90
POTPANIC DT. ANL.	9,90
POWER UP COMP. INCL. X-OUT/ALTERED BEAST/ TURRICAN/CHASE H.Q./RAINBOW ISLANDS	**19,90**
PUZZNIK DT. ANL.	9,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	**19,90**
RBI 2 BASEBALL	9,90
SHANGHAI	9,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	17,90
SPACE HARRIER 2	9,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/STARBYTE SUPERSOCCER DT.	49,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
STEVE DAVIS SNOOKER	9,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	9,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.	**14,90**
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UGH !! DT. ANL.	9,90
WWF WRESTLING	**14,90**
WWF EUROPEAN RAMPAGE WRESTLING	42,90
WINTER CAMP	9,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL. *	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL. *	75,90
CHAKAN DT. ANL.	**89,90**
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
GRAND SLAM DT. ANL:	**79,90**
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
LEMMINGS DT. ANL. *	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL. *	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL. *	75,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SUPER OFFROAD RACER	75,90
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	**79,90**
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	**79,90**
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	79,90

Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB		85,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 1 MB		119,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.		65,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL. *		54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB		55,90
ASSASSIN DT. ANL.		55,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB		59,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB *		**89,90**
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.		75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.		49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. *		49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB		69,90
B C KID DT. ANL.		54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB		65,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB		**49,90**
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.		69,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB		69,90
CAESAR		65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB		65,90
CATCH EM DT. ANL.		55,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB		59,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *		59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.		79,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE / 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.		69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.		65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.		39,90
COOL WORLD DT. ANL.		65,90
CREEPERS DT. ANL.		69,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY		44,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB		89,90
CYTRON DT. ANL.		65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB		75,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1MB KOMPL. DT.		79,90
DARK SEED VERS. 1.5 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB		199,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB		95,90
DOMINIUM KOMPL. DT.		69,90
DRAGONS LAIR 3 1 MB		75,90
DREAM TEAM COMP. INCL. TERMINATOR2 / WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.		59,90
DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES BACK DT. ANL. 1 MB	65,90	65,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.		65,90
DYNATECH KOMPL. DT.		59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT. *		75,90
ELYSIUM DT. ANL.		59,90
EPIC DT. ANL.		65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB		79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.		65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
FANTASTIC WORLDS INCL.PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGALOMANIA/WONDERL. DT.ANL.	85,90	79,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.		69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		65,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB *		**79,90**
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB *		75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
GAME OF LIFE DT. ANL.		**59,90**
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GOBLIIINS DT. ANL.		65,90
GOBLIIINS 2 DT. ANL. 1 MB		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB		84,90
HEAD TO HEAD F19 St.Fighter &MIG29Super Fulc.1MB		85,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB		89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *		65,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT.		79,90
HOOK KOMPL. DT.		65,90
HUMANS KOMPL. DT.		65,90
HUMANS RACE DT. ANL. *		45,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB		89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.		54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.		59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT. *		79,90
K G B KOMPL. DT. 1 MB		**59,90**
LEEDS UNITED CHAMPIONS		54,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LEGEND OF KYRANDIA 1MB KOMPL. DT.		65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB		69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT: ANL:		65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)		109,90
LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL.		**65,90**
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB		75,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MC DONALDS LAND DT. ANL. *		54,90
MEGA MIX COMPIL. INCL. LEANDER /AGONY/ORK DT. ANL.		59,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.		65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
MOTORHEAD		39,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF DT. ANL. 1 MB		59,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB		65,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.		39,90
PERFECT GENERAL 1 MB		79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK		59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB		**69,90**
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB		59,90
PIRACY ON THE HIGH SEAS 1 MB		59,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.		39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB		69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.		54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*		79,90
PUSH OVER DT. ANL.		65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS /ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.		59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90	75,90
RAMPART DT.ANL. 1MB		65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL. *		65,90
ROAD RASH DT. ANI.		59,90

Atari/Amiga

ROBOSPORTS 1 MB		59,90
ROME AD 92 DT. ANI.		75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59,90	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB		79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB		65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB		65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.		59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.		85,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH KOMPL. DT.		85,90
SLEEPWALKER DT. ANL.		**59,90**
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.		69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR		59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB		69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.		54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.		59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *		79,90
SWORD OF HONOUR		55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.		69,90
TERRAWAY THOMAS DT. ANL.		49,90
THE GREATEST COMPILATION INKL. DUNE, JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB		79,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB		**59,90**
TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB		75,90
TRODDLERS DT. ANL.		65,90
TROLLS DT. ANL.		54,90
U G H ! DT. ANL.		49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *		54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB		65,90
WALKER DT. ANL. *		65,90
WAXWORDS KOMPL. DT. 1 MB		75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WEEN DT. ANI. 1MB		75,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB *		**75,90**
WING COMMANDER 1 1 MB KOMPL. DT.		79,90
WIZKID DT. ANL.		59,90
ZOOL DT. ANL.		59,90

Preishits Amiga

3 D POOL BILLARD	29,90
4D SPORTS BOXING	19,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	**24,90**
ADRENALIN	29,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
BLOODWYCH	29,90
BSS JANE SEYMOUR	29,90
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK	29,90
CONTINENTAL CIRCUS	9,90
DAS BOOT 1 MB	39,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	**29,90**
DEUTEROS 1 MB	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	**29,90**
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS 1 MB	29,90
FIRST SAMURAI	29,90
FULL METAL PLANETE	29,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GEM "X"	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND OVERT SKAT DT. ANL.	19,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HERO QUEST -BRETTSPIELUMSETZUNG	**29,90**
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUDSON HAWK	15,90
HUNTER DT. ANL.	15,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDY HEAT	15,90
INTERNATIONAL TRUCK RACING	24,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	39,90
KHALAAN KOMPL. DT.	15,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	15,90
KICK OFF 2	**29,90**
KINGS QUEST 1 1MB	29,90
KINGS QUEST 5 DT. ANL. 1 MB	35,90
KNIGHTS OF THE SKY 1 MB	**29,90**
KULT	15,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 5 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA	**35,90**
LIFE & DEATH 1	39,90
MAGNETIC SCROLL COMP. INCL. FISH /CORUPTION/GUILD OF THIEVES	**29,90**
MAGNUM COMPILATION	19,90
MANCHESTER UNITED	29,90

Preishits Amiga

MAX PACK CONPILATION INCL. TURRICAN 2/ NIGHTSHIFT/SWIV/ST. DRAGON	34,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	**34,90**
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES /GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC.	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NORTH & SOUTH	29,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	29,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	**29,90**
PAPERBOY 2	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PARASOL STARS (RAINBOW ISLANDS 2)	**29,90**
PEGASUS	15,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
P. P. HAMMER	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
PREHISTORIC	**29,90**
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90
PUZZNIK	15,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	**29,90**
RAINBOW ISLANDS	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	39,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SIMPSONS DT. ANL.	**24,90**
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRIKER - SOCCER -	29,90
SUPAPLEX	9,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SWITCHBLADE 2	29,90
SWIV	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	**29,90**
TERMINATOR 2	29,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL -	29,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	**29,90**
TRIVIAL PURSUIT	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TURTLES TEIL 2	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	9,90
UTOPIA	**29,90**
VIDEO KID	29,90
VIKING CHILD	15,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	9,90
WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	**29,90**
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL.	**39,90**
WWF WRESTLING TEIL 1	**24,90**
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
NETZTEIL A 500 4,5 A	69,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Leerdisketten

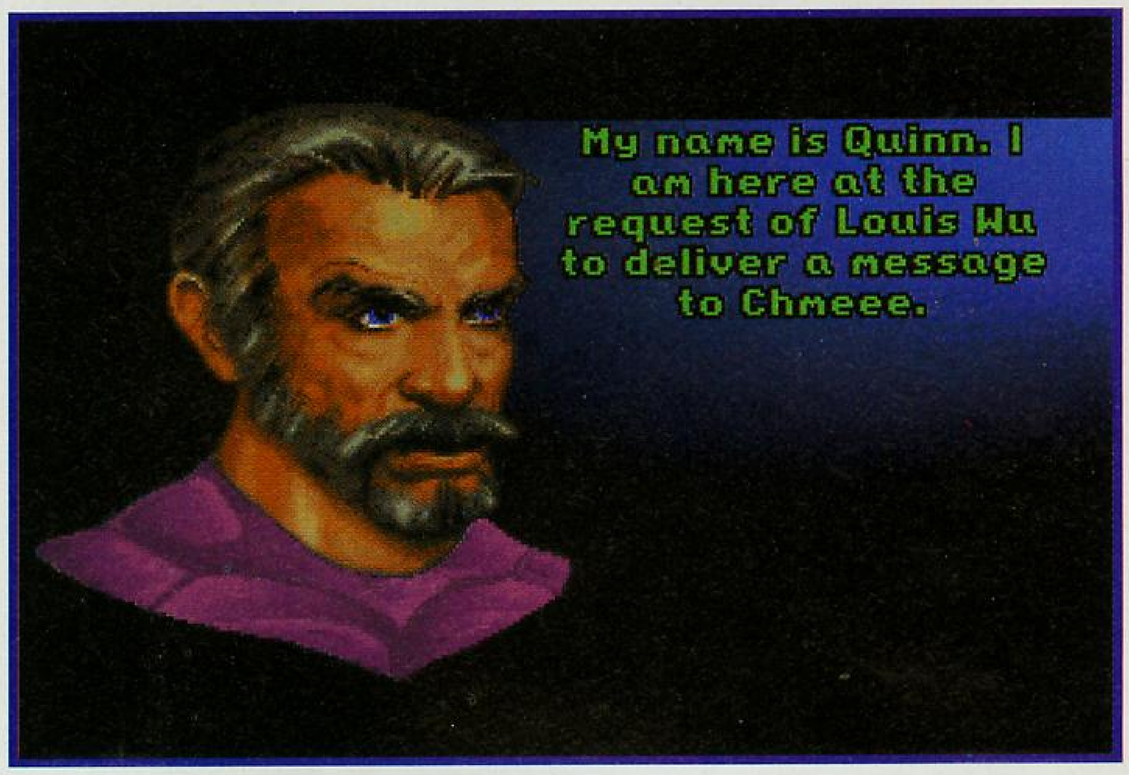
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 -17.00

RINGWORLD

Revenge of the Patriarch

Wir befinden uns in der fernen Zukunft. Der Krieg der Menschheit gegen die Spezies der Kzins ist längst vergessen und einer friedlichen Kooperation gewichen. Der Anführer der Kzins plant jedoch heimlich einen Vernichtungsschlag gegen die Rasse der Puppeteers. Diese haben sich mit vergeblichen genetischen Experimenten an den Kzins und Menschen vergangen, um diese umgänglicher zu machen.

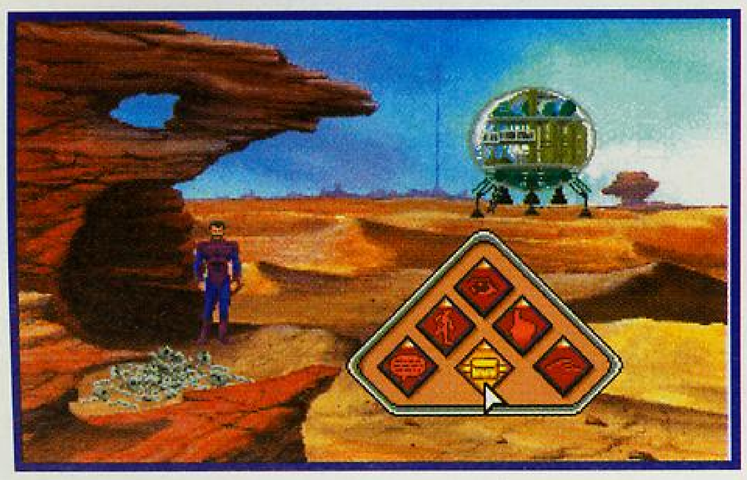


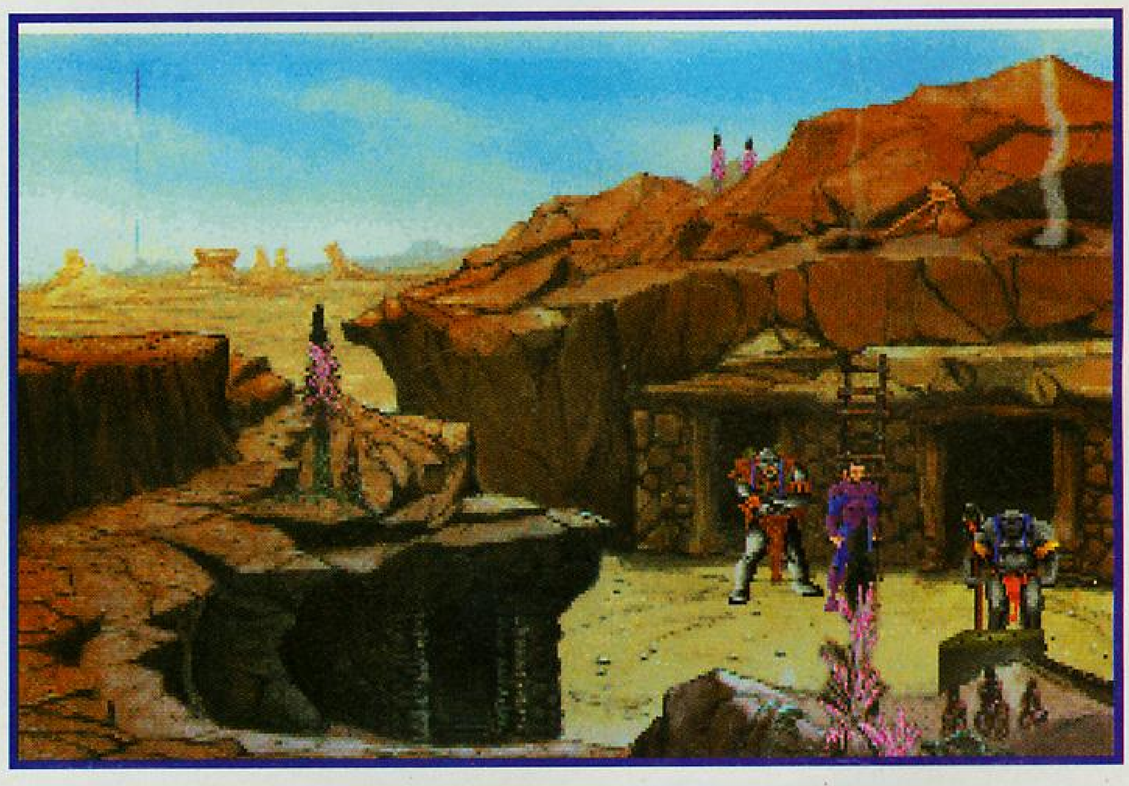
Da dies jedoch den Frieden des gesamten Universums bedrohen würde, brechen ein Mensch und ein Kzin gemeinsam auf, um den Wahnsinn zu stoppen. Die einzige Hoffnung für die Zukunft des Universums liegt in einer Welt, die so unvorstellbar groß ist, daß sie eine Million Erden fassen könnte, der RINGWORLD. Der Spieler übernimmt die Rolle von Quinn, einem Menschen, der von einem Freund gebeten wurde, einen Kzin zu warnen. Zusammen mit diesem zieht man dann los,

kapert ein Raumschiff und folgt dem wahnsinnigen Anführer der Kzins, um das Universum zu retten. Da das eigene Raumschiff unbewaffnet ist, sucht man auf der riesigen Ringworld (einem schmalen Ring mit 93 Millionen Meilen Radius und 600 Millionen km Länge) nach der nötigen Technik, um das Raumschiff des Kzinführers zu zerstören. Dabei lernt man die unterschiedlichen Rassen und Gefahren kennen, die auf der Ringworld lauern.

Die Handlung basiert auf zwei Büchern (eines liegt der Packung bei) des SF-Autors Larry Niven und stellt deren Fortsetzung als Computerspiel dar. Mit RINGWORLD bringt TSUNAMI ein Adventure ganz im Stile von SPACE QUEST auf den Markt. Ähnlichkeiten zeigt vor allem das Gameinterface, welches es dem Spieler ermöglicht, alle Funktionen mit der Maus zu steuern. Wie gewohnt existieren ein Lauf-, ein Schau-, ein Berühr-, ein Sprech- und ein Inventory-Icon. Die Möglichkeiten, grobe Fehler zu machen sind somit begrenzt und man findet sich sehr schnell zurecht. Wie bei interaktiven Adventures üblich, lenkt der Spieler mit der Maus die Geschicke des Hauptdarstellers und bestimmt damit den folgenden Handlungsablauf. Fehler, sofern es keine kapitalen sind, bleiben zumeist ohne Folgen oder werden von vornherein unterbunden, so daß man nicht ständig den Spielstand absaven muß, aus Angst in der nächsten Sekunde zu sterben. Die Grafik ist Spitzenklasse und vermittelt eine stimmige Atmosphäre. Der sich von Szene zu Szene ändernde Sound untermalt die Bilder passend, wobei mit steigender Spannung auch schnellere Rythmen zum Zuge kommen. Die Steuerung ist völlig einfach, auf langsamen Rechnern vielleicht etwas zu träge, wobei TSUNAMI selbst mindestens einen 386 SX empfiehlt. Lediglich der Schwierigkeitsgrad ist für echte Adventurefreaks zu leicht geraten. Zwei lange Abende dürften jedem geübten Spieler ausreichen, um des Rätsels Lösung zu finden. Ebenso können die oft langen, selbständig ablaufenden Zwischensequenzen dem Profi-Spieler die Laune verderben. Dennoch ist RINGWORLD ein empfehlenswertes und liebevoll gemachtes Game, welches vor allem für Ungeübte der ideale Einstieg in die Adventure-Welt ist.

(mat)





PC unterstützt

Joystick	☐	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☑

ADVENTURE

Hersteller Tsunami
Preis ca. DM 120,-

Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Programmtext und Anleitung in Englisch
- englisches Taschenbuch beiliegend

80%

85%

70%

77%

WWF
EUROPEAN RAMPAGE TOUR

Es soll doch tatsächlich noch einige Individuen geben, die die rein auf Show und Kommerz ausgerichteten Wrestlingveranstaltungen für bare Münze nehmen. Asche auf ihr Haupt.

Nachdem die muskelbepackten Hünen aus Übersee, mit solch illustren Namen wie 'Macho Man Randy Savage', 'The Ultimate Warrior' oder 'Bret Hitman Hart,' auch die europäischen Metropolen mit ihrem Programm betourten und damit auch hierzulande eine Wrestlemania auslösten, war es nur eine Frage der Zeit, bis sich die findigen WWF-Verantwortlichen den finanzträchtigen Softwaresektor zu eigen machten. Mit der European Rampage Tour folgt nun schon die zweite Umsetzung dieses 'Kampfsports' für den PC.

Etwas Schönes hat das Spiel ja, es ist genauso einfach zu verstehen und zu spielen wie etwa 'Blinde Kuh'. Ein diffiziles Regelwerk besteht ja auch in der real-life-action nicht, aber da kann man sich zumindest an den farbenfrohen Verkleidungen der Kämpfer und den übertriebenen Wortgeplänkeln erfreuen. Der Großteil dieser Farbenpracht geht bei vorliegender PC-Umsetzung jedoch verloren, und von markigen Sprüchen oder gar leichtgeschürzten Mädels ist weit und breit nichts zu hören bzw. zu sehen.

Der Spielablauf ist denkbar einfach. Gespielt wird die gesamte Tour, die durch neun europäische Großstädte führt. Es werden immer sog. Tag-Teams gebildet, was bedeutet, daß jedes Team aus zwei Kämpfern besteht. Einer von ihnen ist jeweils aktiv am Kampfgeschehen beteiligt, während der andere außerhalb des Rings auf seinen Einsatz wartet. Wurde nun ein Kämpfer durch diverse Attacken seines Gegners zu arg geschwächt, kann der außerhalb des Ringes wartende Partner durch einfaches Abklatschen in den Ring geholt werden. Dieser setzt dann vollkommen ausgeruht das Kampfgeschehen fort. Schon nach kurzem Üben ist man in der Lage, seine Gegner auf die Matte zu knallen. Mit Hilfe der Richtungstasten und der Space-Taste hat man schnell die verschiedenen Techniken wie Ellenbogenschläge, Fußtritte, Sprünge von den Ringseilen etc. gelernt. Das Spielgeschehen kommt demzufolge auch viel zu stupide und simpel rüber, die Kämpfer sind recht lieblos gestaltet und ihre Bewegungsabläufe sind viel zu indifferenziert gezeichnet. Das hat natürlich zur Folge, daß man schon nach wenigen Spielstunden gelangweilt und angeödet vor dem Monitor sitzt. Die Möglichkeit, das Spiel auch im Zwei-Spieler-Modus nutzen zu können, hilft über die schnell sinkende Motivation leider auch nicht hinweg.

Fazit: Sogar Die-Hard-Fans des Wrestlemania-Ballyhoos sollten sich die Anschaffung dieses Spiels zweimal überlegen. *(dl)*

PC unterstützt				SPORTSPIEL	
Joystick	☑	AdLib	☑	**Hersteller** Ocean	**Besonderheiten**
Maus	☐	Soundblaster	☑	**Preis** ca. DM 100,-	- Zwei-Spieler-Modus
Tastatur	☑	Roland	☐		
VGA	☑	Andere	☐	**Muster von** Hersteller	

45% 55% 53% **52%**

Computersoftware Schneider
Carola & Michael (030)304 31 56
Reichsstr.50 - 1000 Berlin 19

Mo & Mi 16.30-19.00
Die & Do 16.30-20.00
Fr 15.30-18.00

Software	Ami	ST	PC	Software	Ami	ST	PC
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90	Legend Kyrandia k.dt.	79.90	----	89.90
Abandoned Places k.dt.	69.90	----	69.90	Larry 3 k.dt.	89.90	----	109.9
BAT 2 k.dt.	89.90	89.90	94.90	Larry 5 k.dt.	74.90	----	79.90
Bane of cosmic..k.dt.	74.90	----	74.90	Lemmings 2 dt.	69.90	69.90*	89.90*
Battle Isle k.dt.	74.90	----	89.90	Lemmings Data	49.90	49.90	64.90
Bills Tomatoe Game dt.	64.90	----	----	Lionheart dt.	59.90	----	----
Bundesliga M. Pro k.dt.	74.90	74.90	74.90	Loom k.dt.	74.90	----	74.90
BC Kid dt.	54.90	----	----	Lotus Turbo 3 dt.	59.90	64.90	----
Campaign dt.	74.90	74.90	89.90	Mad TV k.dt.	74.90	----	89.90
Chaos Engine dt. *	64.90	----	----	Might & Magic 3 k.dt.	74.90	----	84.90
Creepers dt.	69.90	----	89.90	Monkey island k.dt.	74.90	74.90	89.90
Das schw. Auge k.dt.	89.90	89.90*	89.90	Monkey island 2 k.dt.	89.90	----	89.90
Death Knights Krynn dt.	74.90	----	89.90	Penthouse hot numbers	44.90	----	----
Der Patrizier k.dt.	74.90	74.90	89.90	Pinball Dreams dt.	59.90	----	109.9*
Die Kathedrale k.dt.	69.90	----	89.90	Pinball Fantasies dt.	59.90	----	----
Elvira 2-Mistress..k.dt.	74.90	79.90	89.90	Plan 9-outer..k.dt.	74.90	74.90	89.90
Epic dt.	64.90	64.90	79.90	Populous 2 dt.	69.90	74.90	89.90
Fire & Ice dt.	64.90	64.90	74.90*	Push over dt.	59.90	64.90	74.90
Formula One GP dt.	84.90	84.90	109.9	Railroad Tycoon dt.	79.90	89.90	99.90
History Line 1914-18 dt.	89.90	----	89.90	Rise of Dragon k.dt.	89.90	----	89.90
Indianer Jones Adv.k.dt.	69.90	----	69.90	Sensible Soccer 92/3 dt	64.90	64.90	74.90*
Indy 4- Fate..k.dt.	89.90	----	99.90	Special Forces dt.	79.90	84.90	99.90
Jonathan k.dt. *	89.90	----	89.90	Trolls dt.	64.90	----	69.90
KGB dt.	74.90	----	84.90	Ultima 6	69.90	74.90	74.90
Knights of the sky dt.	89.90	----	99.90	X-Copy Tools/Hardw.	69.90	----	----

10 Spiele-Paket nach unserer Wahl **175 DM**

Versandkostenfrei nur nach Vereinbarung **fuer Selbstabholer**

Amberstar dt fuer Amiga **69.90 DM**

jedes Spiel 29.90 DM / 5 Stck=135 DM / 10 Stck=240 DM

Amiga: Archipelagos, Arena, Austerlitz , Baal , Bad Company , Batman- the movie, Black Shadow Blade Warrior, Blasteroids , Bombuzal , Brainblaster, Conqueror, Curse of Ra, Cyberworld, Deadline Deathtrap , Defenders of the earth , Dizzy Prince of Yolkfolk, Double Dragon, Elf, European Soccer Eye of horus, F. World Dizzy, Footballmanger WC Ed, Footballer of year 2, Fusion, Golf Challenge Great Courts, Hard Drivin, Hollywood Poker Pro, Hostages, Interphase , Kick Off 2 - Return.. (Erw) Kid Gloves, Krypton Egg, Loopz, Lords of chaos, Magic Marbel,Magicland Dizzy,Matrix Marauders Magic Fly, Microprose Soccer, Midnight resistance,Moonwalker,Nevermind,Oil Imperium,Pacmania Paperboy, Planetfall, Prince of Persia, Puffys Saga, R-Type, Rampage, Ranx , Resolution 101, Rotox Shufflepuck Cafe, Silkworm, Sir Fred, Sorcerer, Space Harrier 2, Speedball, Spellbound, Spy vs Spy Starray,Startrash,Street Hockey,Strider, Strike Force Harrier,Stryx (Psygnosis),Subbuteo,Super Puffy Theme Park Mystery, Tom & the ghost, T island Dizzy, Turrican, Thyphoon Thomson, Untouchables Vaxine, Warlocks Quest, Wizzball, X-Out, Xenomorph, Zork 1

Atari ST: Blasteroids, Bombuzal, Blue Angel 69, Cisco heat, Continental Circus, Crossbow/ W.Tell Deathtrap, Defenders of earth, Dizzy Panic , Fantasy World Dizzy , Frenetic , Icehockey (Face Off) Intern.Soccer,Kid Gloves,Killdozers,Mad Pr.Mariati, Magicland Dizzy, Manix, Midnight Resistance Nebulus , Phobia , Quartz, R-Type, Rainbow W., Satan, Sly Spy, Strider, Stunt Car Racer, Subbuteo Tau Ceti, Team Suzuki, Teenage Mutant Turtles, Turrican, Venus Flytrap, Videokid, Z-Out

PC/MSDOS: AM/FM Trivia(Quiz),Blue Angel,Boulderdash 2,Conqueror,Digital Compact Risk 1/2 MUDS, Oil Imperium, Omnicron, Planetfall, Promised Lands, Tip Trick, Wishbringer, Zork 2

jedes Spiel 39.90 DM / 5 Stck=175 DM / 10 Stck=320 DM

Amiga: 4D-Sport Boxing,Alien Breed Sp.Ed,Altered Destiny,Ant heads (Erw), Apprentice, Atomino Back Gammon Royal,Back to future 2,Bards Tale 3, Battle Chess, Beach Volley, Block Out, Budokan Blood Money,Blue Angles,Bomber bomb,Cadaver,Cadaver Levels, Calefornia Games, Captain Blood Carmen Sandiego, Castel Master, Celtic Legends, Centurion-Defender,Champions of Raj,Chips Chall Colossus Chess X, Crossbow, Cybercon 3, Devicious Designs, Double Dragon 3, Dragons of flame dt Dragons Breed,Elvira-Arcade, Final Battle,Final Battle, Fire & Brimstone, Flood, Frenetic, Gauntlett Future Classic (Sam), Germ crazy, Gettysburgh, Globulus , Gravity , Hillsfar (AD&D) dt , Hunter dt Hound of Shadow , Ilyad, Immortal, Impossamole, Infestation, Inspector Griffu dt, Jah. Khan Squash Intern. Soccer, Iron Lord, Ishido, James Pond, Jetsons Adv,Keef the thief, Kengi,Killing Cloud, Klax Knights of Krystallion Adv.dt,Last Ninja 3, Lords of rising sun, Lotus Turbo Challenge, MUDS k.dt Manchester United, Mega Twins, Mean Streets dt, Menace, Moonfall , Moonshine Racers , Mr.Heli Mystical, Nebulus 2, Necronom, Nightbreed,Ninja Remix, North& South, Omega, Ork, Over the net Pang, Phantasy Bonus Ed (Sam), Pipemania, Plotting, Populous dt,Projectyle,R-Type 2,RBI Baseball Rainbow island, Robin Hood k.dt,Rodland,Rolling Romy,SWIV,Search for King dt, Shadow of beast Shuffle, Simulcra,Ski or die,Sleeping gods lie dt,St. Dragon, Stormball, Strip Poker 2, Super Skweek Super Space Invaders, Suspicious Cargo, The Power, Think Cross , Tipp Off, Toobin, Treasure Trap Turrican 2, Twinworld, Warlock-the avenger,Waterloo, Welltris, Windwalker, Wolfpack, Xenon 2

Atari ST: AMC, Atomino, Blood Money, Captive (Roll) , Carrier Command, Chuck Yeager 2.0 dt Cybercon 3, Day of pharao dt, Devicious Design, Dragons Breed,Dragons of flame (AD&D) dt, Elite Elvira-Arcade dt, Fire & Brimstone, Flimbos Quest, Godfather dt, Harley Davidson, Heroes of lance Inspector Griffu, Iron Lord, James Pond, Khalaan k.dt, Klax, Magic Fly,Magic Pockets, Mega Twins Menace,Moonfall,Moonshine Racers,Nightshift, North& South, Omega, P47 Thunderboldt, Populous Projectyle, R-Type 2, RVF-Honda, Robin Hood k.dt, Shadowgate Adventure, Spellbound, Stormlord Suspicous Cargo, SWIV, Test Drive, Time Machine, Tip Off, Tower of Babel, Toyottes, Turrican 2 Untouchables, Wolfpack

PC/MSDOS: AFT 2 , Atomino , Bards Tale 2 oder 3 , Battle Chess , Blasteroids, Calefornia Games Chuck Yeager 2.0 , Centurion-Defender of Rome , Fire , Iron Lord , Kryminie, Manchester United North & South, Paperboy, Pinball Magic, Reederei, Strikefleet, Third Courier

jedes Spiel 49.90 DM / 5 Stck=225 DM / 10 Stck=410 DM

Amiga: 16 Bit Hit-Machine(Sam), 4 Wheel Drive(Sam), Action Pack (Sam), Agony, Another World BAT k.dt, Big Business dt, Brat, Buck Rogers k.dt, Cardinal of Kremlin, Chuck Rock, Coin op Hits 2 Conquest of Camelot, Cruise for corpse dt, Curse of the azure bonds, Deuteros, Drachen von Laas dt Dragon Wars k.dt, Dragons Breath dt, Drakkhen k.dt, East vs West, Enchanted Land, F-16 Falcon dt First Year (Sam), Flight of intruder dt,First Samurai, Full Metal Planet, Harlequin, Highlights (Sam) Harlequin, Imperium dt, Indy heat, James Pond 2,J.Whites Snooker,Lethal excess,Lin Wus Challenge Lotus Turbo 2, Mega Traveller dt, Mega-lo-mania dt, MIG 29 Fulcrum, Midwinter 2- Flames of Free. Milestones (Sam), NAM, Neuromancer, Nightshift (Lucasfilm), Oops up, Pegasus dt, Platinum (Sam) Powermonger dt, Premier Collection (Sam), Quest & Glory(Sam),Rick Dangerous 2,Shadow Sorcerer Sega Arcade Smash Hits (Sam), Shadow Sorcerer dt, Silver Games (Sam), Speedball 2, Starflight 2 dt Shadowlands, TV-Sports Baseball, TV-Sports Boxing, Totall Recall, UMS 2 dt , Ultima 3 , Ultima 5 Wonderland (Adv), Virtual Worlds (Sam)

Atari ST: Brat,Cadaver,Challengers,Cruise for corpse k.dt, Curse of azure bonds, Drachen v.Laas dt Elite, Fantasy Pack (Sam), F, Full Blast (Sam), Harlequin, High Energie (Sam), Hunter dt, Imperium Imperium dt, James pond 2 -Robocod, Leander,Light Force(Sam),Magnum 4 (Sam),Milestones (Sam) Obitus, Power Up (Sam), Powermonger dt, Rolling Ronny , Shadow of the beast 2, Shadow Sorcerer Speedball 2, Top League (Sam) , Ultima 4 , Winning Team (Sam), Wonderland, World Cup Year 90

MSDOS/PC: Battlehawks 1942, Buck Rogers k.dt, Chambers of Scie M,Conan,Drachen von Laas dt Dragon Wars, Imperium, Life & Death, Martian Dreams, Megatraveller, Populous, Realms, Shuttle Riders of Rhodan,Shadow Sorcerer,Speedball 2,Stormovik,Supremacy, TV-Sports Football, -Boxing TV-Sports Basketball, Tangled Tales, Virtual Worlds (Castle Master, Crypt,...)

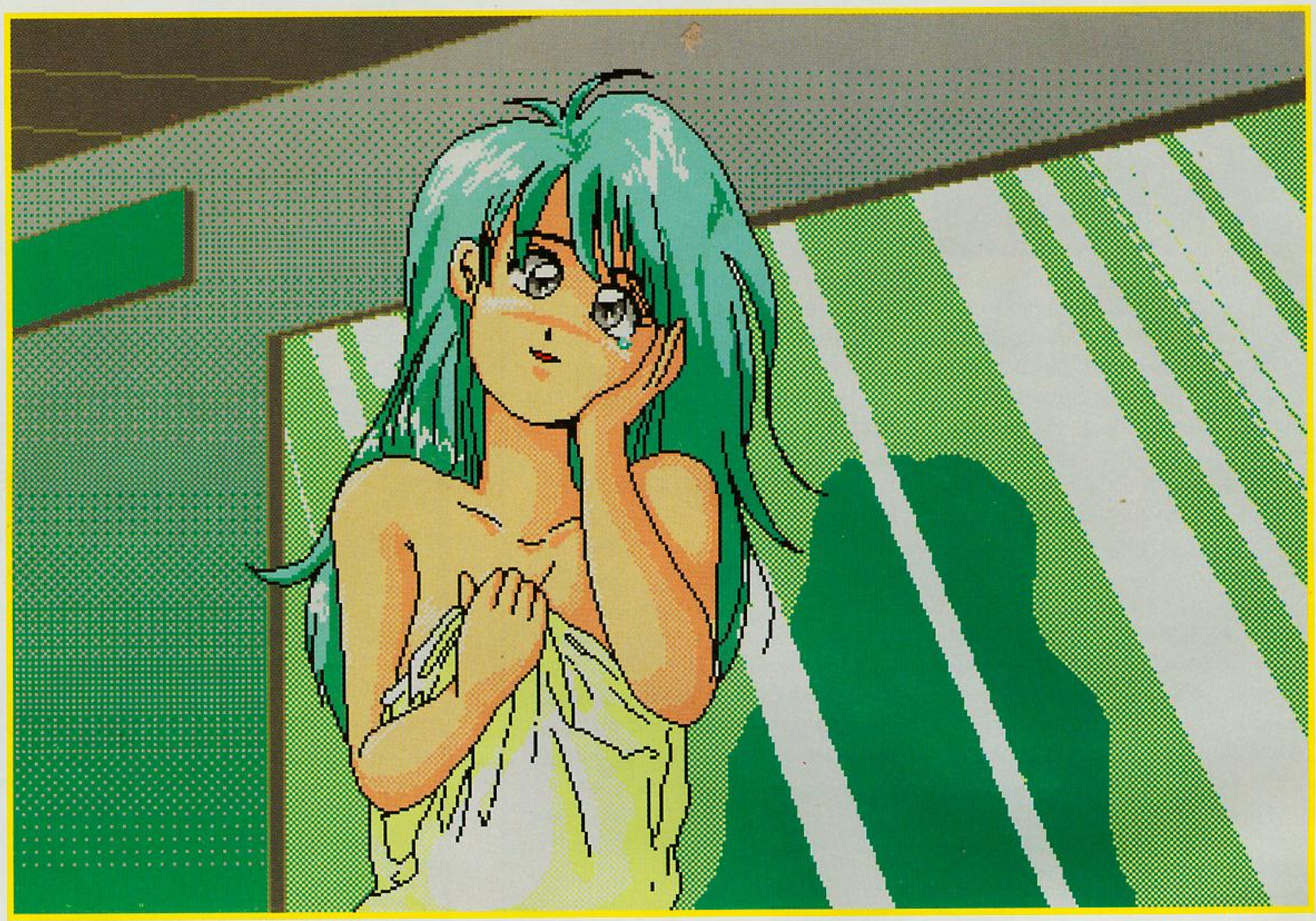
jedes Spiel 59.90 DM / 5 Stck=275 DM / 10 Stck=500 DM

Amiga: Aquatic Games dt , Dune k.dt , Dynablaster dt, Elvira k.dt., Golf (Microprose) dt, Humans Lure of the temptress k.dt, Monkey island k.dt. (ohne Verpackung), Parasol Stars, Pools of darkness Simpsons, Top League (SAm), Titus the fox, Traders, Zool

Atari ST: 10 Great Games, Action Pack (inkl.Turrican,..), Codename Iceman,Colonels Bequest,Gods Fate- Gates of dawn, Larry 1, Manhunter 2, Quest & Glory (Sam), Realms dt, Shadowlands dt

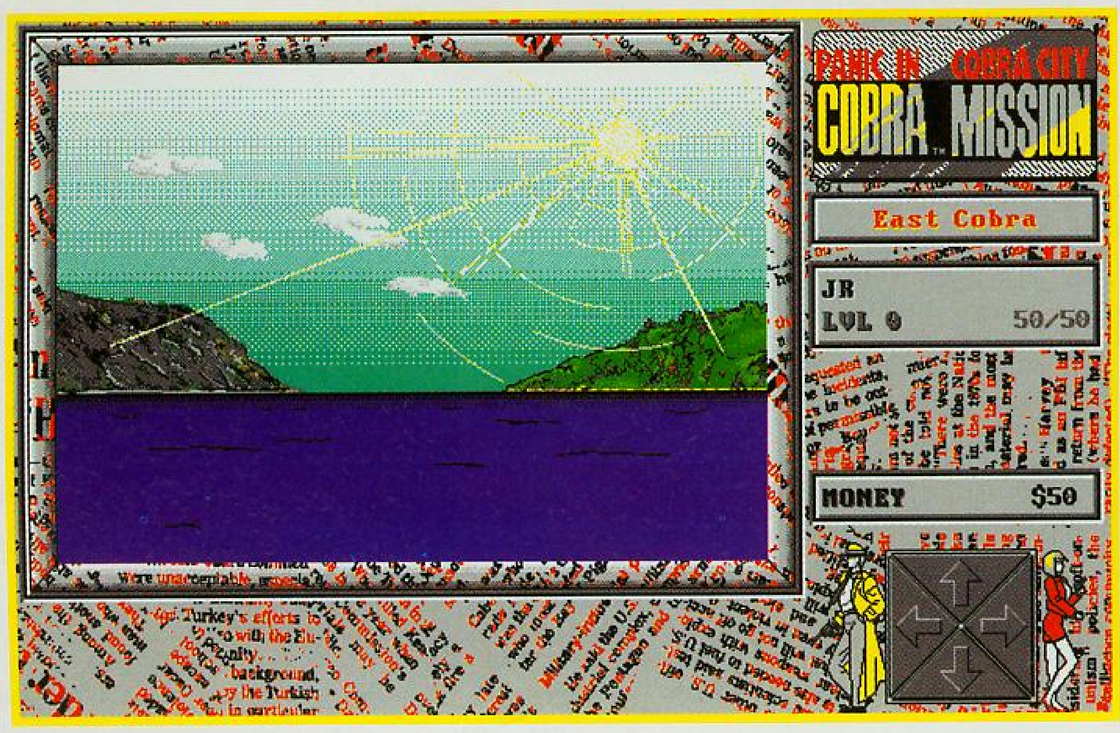
Irrtum & Preisaenderung vorbehalten - Preisliste 1,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich Bei nicht abgeholten oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung Versandkosten inkl. Zahlkartengebuehr) Nachnahme telefonisch +10 DM,schriftlich +7 DM Vorkasse +4 DM (Scneck/Ueberweisung Postgiroamt Bln. BLZ 100 100 10 Kto.453 447-108 Kein Versand ins Ausland dt.= deutsche Anleitung * = bei Druck noch nicht lieferbar

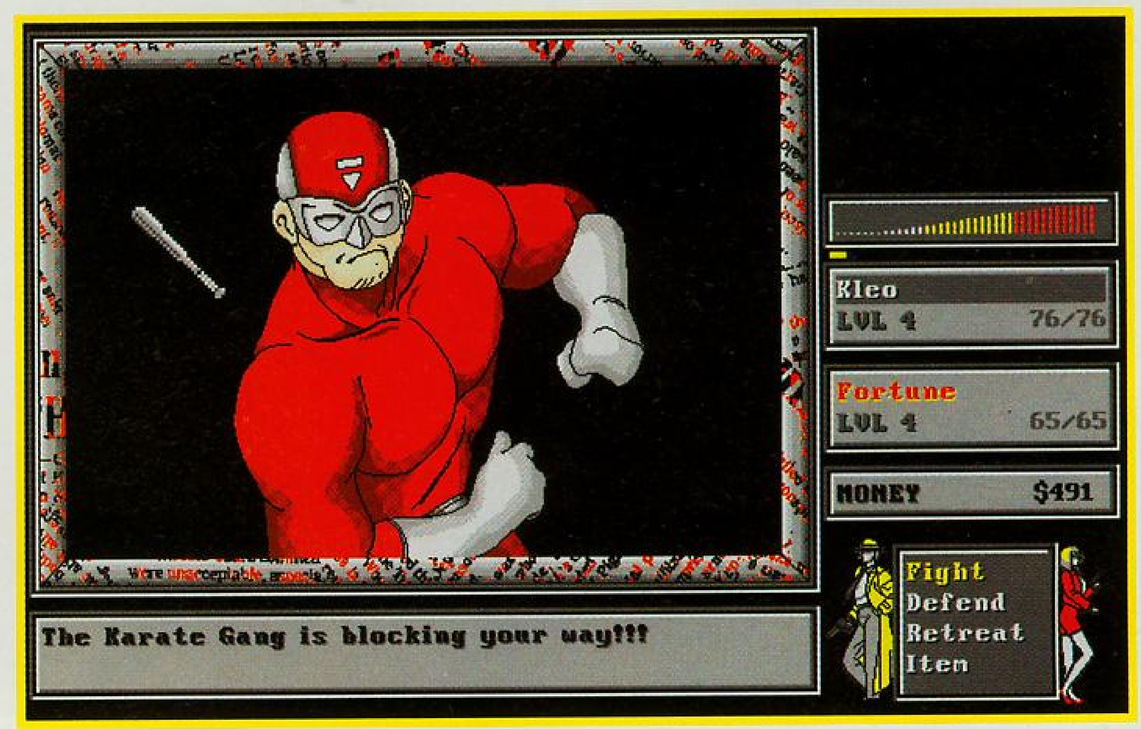
COBRA MISSION

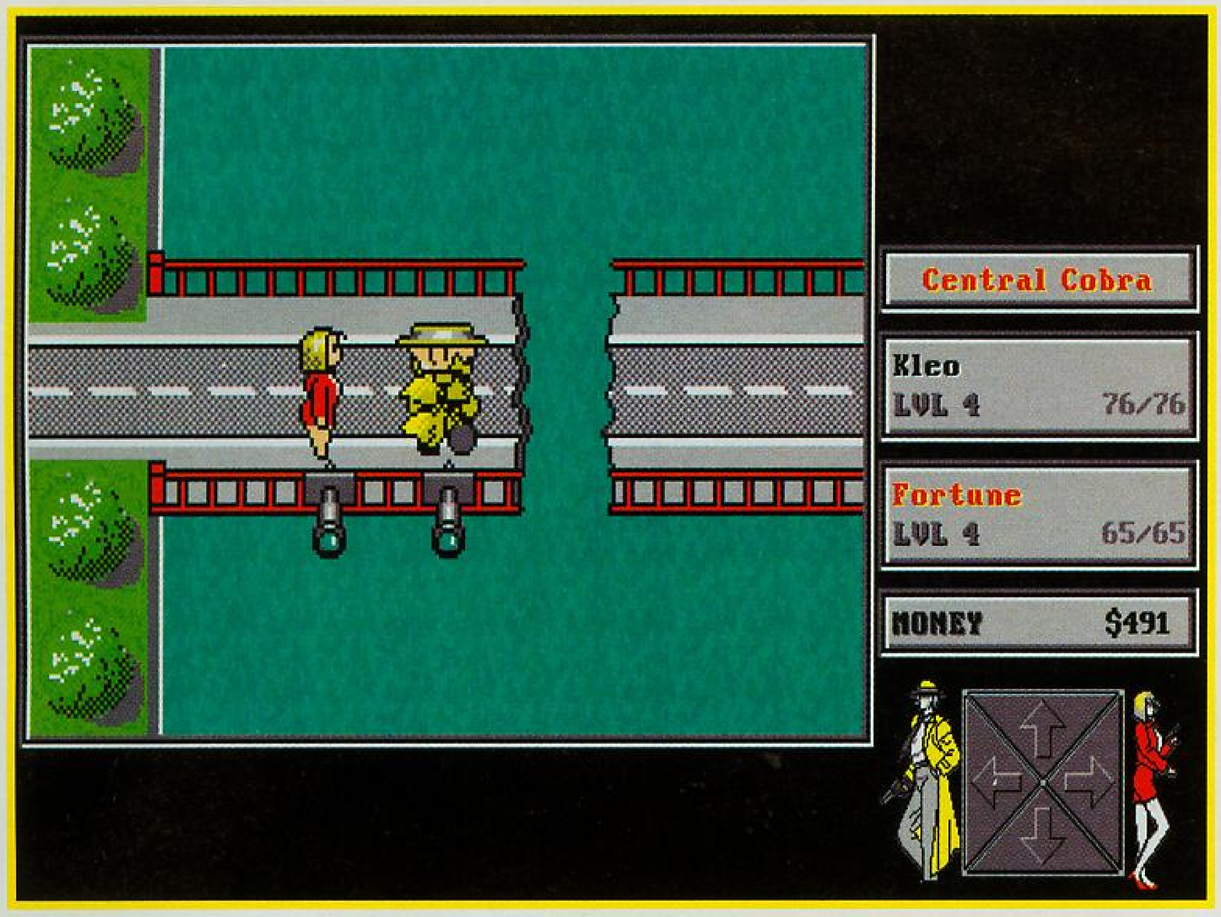


Die Verpackung des neusten Megatech-Hits schmückt sich stolz mit einem "R-Rated"-Symbol. Der Kunde wird mit Gewalt- und Nacktszenen konfrontiert. Etwas schärfer als erlaubt ist hier die Devise, die den Computerspieler am Bildschirm fesseln soll. Doch schon in der Anleitung machen die Produzenten erste Eingeständnisse. Bruder Staat hat wohl doch noch ein Wörtchen mitzureden und so laufen die Mädels zwar "oben ohne" herum, doch viel mehr gibt es nicht zu sehen.

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Privatdetektivs, der von einer alten Schulfreundin einen Hilferuf erhält, dem er natürlich ohne zu zögern folgt. Merkwürdige Dinge geschehen. Mädchen werden von einem skrupellosen Kriminellen von der Straße geholt, mißbraucht und zu Arbeit in diversen Clubs versklavt - man kennt die Story. Der Privatdetektiv - alias James Bond - soll nun die Mädchen befreien und die schöne Insel "Cobra Island" von dem gemeinen Gauner und seinen Helfern säubern. Mit Hilfe der Maus oder auch der Tastatur bewegt man sich nun in der Stadt herum und sucht Hinweise, die den Spieler weiterbringen könnten. Die Grafik ist hierbei nicht berauschend, da um die bewegten Szenen auch auf langsameren Computern fließend darzustellen, auf Details verzichtet wurde. Doch hätte man nicht so grob zeichnen müssen, daß von dem Detektiv beinahe nur noch zwei Beine mit Hut und Mantel übrig bleiben. Das erin-







nert doch stark an die alten C64-Zeiten.

Auf der Suche wird man immer wieder von Straßengangstern angegriffen. Das Bildfenster zeigt nun den Angreifer in tadelloser grafischer Qualität. Die Grafiken wurden von japanischen Comiczeichnern entworfen und überzeugen durch Vielfalt und Feinheit. Der Spieler muß nun mit dem Mauszeiger, der sich in eine Waffe verwandelt hat, nach dem Motto "Frisch drauf losgeknüppelt" auf den Gegner einschlagen und ihm soviel Schaden zufügen, daß er aufgibt. Der Detektiv bekommt durch jeden bestandenen Kampf Erfahrungspunkte, die ihn nach gewisser Zeit in einen höheren Level bringen. Hiermit steigt auch seine Stärke, Trefferqualität u.s.w. Leider wird das Rumgeknüppel schon nach kurzer Zeit langweilig, da es zum einen wirklich keine Schwierigkeit darstellt, die Gangster fertig zu machen, zum anderen kommt es fast alle zehn Sekunden zu einer Schlägerei. Man hat natürlich nicht nur die Möglichkeit auf der Straße herumzuirren, sondern kann auch das eine oder andere Haus observieren. Hier findet man häufig Gegenstände, die später benötigt werden, oder Waffen, die eine Schlägerei noch eindeutiger entscheiden. Hat man gewisse Gegenstände gefunden und bestimmte Handlungen vollzogen, öffnen sich neue Häuser oder Stellen, die dem Spieler zuvor noch verschlossen waren. Nach diesem Prinzip hangelt man sich von Hinweis zu Hinweis, bis man dem großen Gegner persönlich gegenübersteht. Natürlich wäre der Detektiv keine "echte" James Bond-Imitation, wenn er die hübschen Mädels von Cobra Island nicht - wo es nur ginge - anbaggern würde. Schnell wird ein Hotelzimmer gemietet und der Detektiv darf mit dem Mauszeiger, der sich nun in eine Hand oder einen Mund verformen kann (oder auch in andere Dinge) seine Liebesfertigkeit unter Beweis stellen.

Das Spiel wird über Pop Up-Menüs gesteuert, die sich in viele Untermenüs verzweigen. Dieser Umstand macht das oft benötigte anwählen von Menüpunkten zur Qual. Hier wäre eine Funktionsleiste angebrachter gewesen. Der Sound ist zwar am Anfang ganz nett, doch ändert sich die Begleitmusik nur selten, so daß man bald dazu geneigt ist, den Verstärker ganz, ganz leise zu drehen. Die Soundeffekte hingegen sind echt brauchbar und untermalen das Spiel gut.

Leider werden die immer wiederkehrenden Handlungen bald zur Routine, was den Esprit etwas schmälert. Dennoch kann das Rollenspiel einige interessante Features aufweisen und auch die Spielidee überzeugt. Durchaus brauchbar.

(ar)

PC unterstützt				ROLLENSPIEL	
Joystick	☐	AdLib	☑	**Hersteller** Megatech	**Besonderheiten**
Maus	☑	Soundblaster	☑	**Preis** ca. DM 130,-	- R-rated
Tastatur	☑	Roland	☐		
VGA	☑	Andere	☐	**Muster von** Hersteller	

Der Monsterhit für Deinen Nintendo.

Jetzt 10x von ACCLAIM zu gewinnen!

ALIEN 3™

Mach' dem Spuk ein Ende!

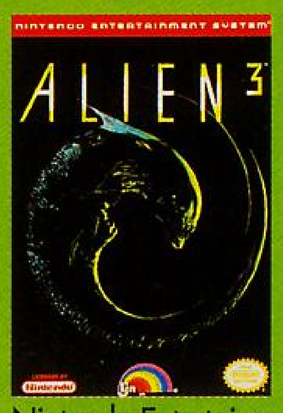
Du bist Lt. Ellen Ripley. Und mutterseelenallein. Deine gesamte Mannschaft ist in den Klauen der schrecklichen Aliens. Mach' Dich auf den Weg durch den Gefängnisplaneten Fiorina 161: über dunkle Treppen und Leitern, Rutschen und Aufzüge kämpfst Du dich vorwärts. Rette Deine Freunde, bevor es zu spät ist. Alien 3 lauert jetzt bei Deinem Händler. Go for the Game – go for Acclaim®!

Mitspielen – mitgewinnen:

Acclaim® verlost an treue Alien 3™-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 06.04.1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Krall' Dir die Acclaim® Video-Spiele für:

Game Boy™



Nintendo Entertainment System®

Super Nintendo Entertainment System™ (Lieferbar ab Mai '93)

Alien 3™ & © Twentieth Century Fox Corporation. All Rights Reserved. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN Ltd. All Rights Reserved. Game Boy ™, Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ and Super Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1992 Nintendo of America Inc.

Acclaim Entertainment GmbH

PT 4/93 A3

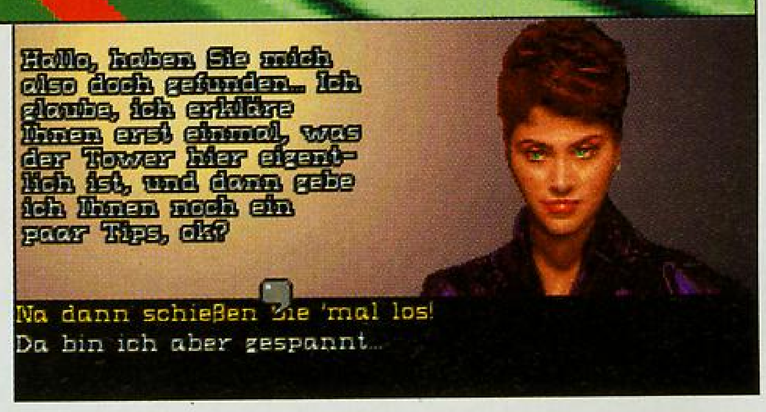
Vision

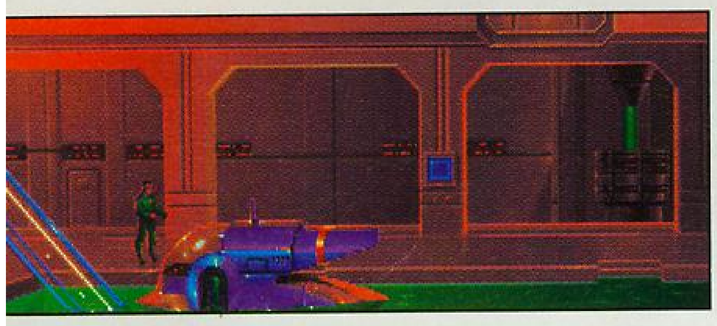
Kann ein Adventure - von einer bekannten Bausparkasse als Marketing Event bei einem deutschen Programmiererteam in Auftrag gegeben - gespielt werden, ohne daß man nervigerweise ständig auf Werbung eben dieses Unternehmens stößt? Kann ein solches Adventure ohne jegliches Handbuch, sondern nur durch sich im Geschehen kontinuierlich steigernde Erfahrung und Informationsfluß gespielt werden?

Kann das gleiche Adventure ohne die in diesem Genre üblicherweise vorkommenden Dungeons, Monster, Zaubersprüche oder Laserballereien spannend und unterhaltsam sein? Jawohl es kann! Was zunächst nach einem einfachen Werbegag aussieht, entpuppt sich im Spiel überraschenderweise als unorthodoxes Mega-Adventure, in dem gleichfalls Anklänge an Action, Rollenspiel und Wirtschaftssimulation zu finden sind. Gemeint ist "Vision", ein audiovisueller Augenschmaus, der durch animierte Airbrush-Grafiken, digitalisierte Portraits, situationsbezogene Musikuntermalung und lang andauernden Unterhaltungswert ein ausgesprochenes Highlight darstellt und in punkto eingebaute Hints und Levelmaps beispielhaft ist.

Im Jahr 2022 hat es die Menschheit letztendlich fertiggebracht, den gesamten Planeten Erde in eine übervölkerte, verschmutzte und ausgebeutete Kloake zu verwandeln. Auf der Suche nach neuem Lebensraum bleiben lediglich die bis dahin unerschlossenen Ozeane übrig. Ein findiger Unternehmer verwirklicht schließlich seinen Traum: Er baut eine schwimmende, von der Außenwelt autarke Stadt, den sogenannten Rockfellow Tower. Nur durch ein spezielles Auslesesystem wird es weltoffenen, ideenreichen jungen Menschen gestattet, in diese Gemeinschaft aufgenommen zu werden. Natürlich hast Du die Aufnahmeprüfung erfolgreich hinter Dich gebracht und stehst vor dem Eingang zum Tower. "MAX", ein Informations- und Kommunikationssystem, heißt den Neuankömmling willkommen. Nunmehr liegt die Gestaltung Deiner Karriere, Deinem Verhältnis zu Mitmenschen, der zukünftigen Wohnung, Gesundheit, letztendlich Deiner gesamten Zukunft bei Dir. Die Verhaltensweise gegenüber den zahlreichen Charakteren, die Du im Laufe des Spiels triffst, entscheidet über Beliebtheit oder Ablehnung und die damit zusammenhängenden Informationen, die Du von ihnen erhältst und die das weitere Geschehen nicht unwesentlich beeinflussen. Im Laufe der Handlung wirst Du merken, daß ein Komplott gegen Mr. Rockfellow und sein Paradies im Gange ist. Dieses wird von einem Bösewicht und Neider, schlicht als "Sizilianer" bekannt und engster Mitarbeiter Rockfellows, inszeniert. Mit Hilfe von Androiden will er die Bevölkerung des Towers infiltrieren und schließlich die Kontrolle über die schwimmende Stadt übernehmen. Um dagegen wirksam einschreiten zu können, mußt Du Dich erst einmal mit dem Leben im Rockfellow-Tower vertraut machen. Dabei gibt Dir MAX im Info-Lift zahlreiche Hilfestellungen. Dieser Lift hat nicht allein seine Funktion als schnelles Transportmittel zwischen den zahlreichen Stockwerken, sondern dient mit seinem eingebauten Telefon als bequemes Kommunikationsmittel. Außerdem bekommst Du hier Erläuterungen hinsichtlich des Spielverlaufs sowie des Gebrauchs der anderen technischen Möglichkeiten. So kannst Du in der towereigenen Publikation, der "Play" äh, sorry, "Info Time" schmökern, um Dich über das momentane Weltgeschehen oder aktuelle Jobangebote belehren zu lassen. Wie im richtigen Leben, brauchst Du nämlich eine Arbeitsstelle, da Dir auch im Rockfellow Tower nichts geschenkt wird. Oder willst Du etwa Dein Dasein ewig in Scotty's Algenpresse fristen? Auch wirst Du sicherlich eine luxuriösere als die Dir anfänglich zugewiesene Wohnung vorziehen. Es ist ja klar: Je anspruchsvoller die Tätigkeit, desto mehr Kohle, sprich "Rocks". Dabei steigt natürlich Dein Prestige und die Kommunikationsbereitschaft bei den Dich umgebenden Charakteren. Über einen Parser hast Du immer mehrere Antworten bzw. Fragen parat, so daß ein Gespräch von unverschämt bis vernünftig geführt werden kann. Mit Hilfe einer ID-Card bekommst Du Zutritt zu wichtigen Stationen des Towers. Daneben fungiert sie auch als eine Art Scheckkarte. Natürlich sollte auch auf die Gesundheit geachtet werden: Bei guter Ernährung mit Algoburgern und ausreichend Schlaf kannst Du vermeiden, mit einem Kreislaufkollaps bei Dr. Med zu landen, was leider jedesmal eine gewaltige Lücke in Dein sauer verdientes Budget reißt. Ein besonderer Gag ist die "Spielhalle", in der Du Dich bei altbekannten Arcaderennern wie "Pacman" entspannst. Abgesehen davon bietet Dir "Vision" alleine schon stunden- bzw. tagelange Unterhaltung. Mehr sei hier aber nicht verraten, denn der Reiz und Zweck des Spieles besteht schließlich darin, selbst die Geschehnisse und Machenschaften im Rockfellow Tower auszukundschaften!

(mr)



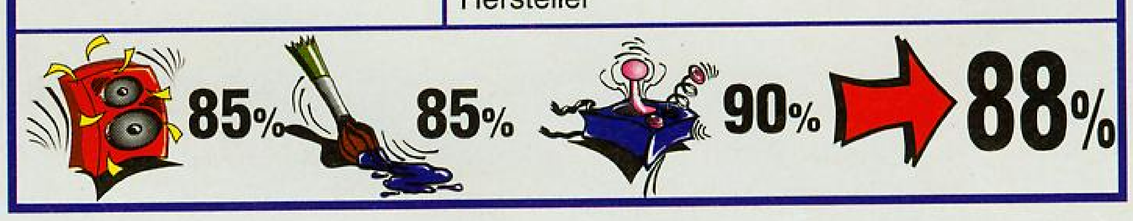


PC unterstützt			
Joystick	☐	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☐
VGA	☑	Andere	☐

ADVENTURE

Hersteller Softgold
Preis ca. DM 80,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Komplett in Deutsch
- Poster als Gimmick



Computerferien im Schwarzwald

Spielend Programmieren lernen im Computercamp Freiburg

Jeder Kursteilnehmer sitzt an seinem eigenen Computer. Schon allein diese Tatsache steigert die Motivation erheblich. Desweiteren wird nicht etwa nur Lehrstoff vermittelt, sondern der Schüler bekommt genügend Freiraum, um eigene Ideen zu verwirklichen. Es wird scharf darauf geachtet, Streß absolut zu vermeiden. Schließlich lernt es sich dann am besten, wenn alles „wie von selbst" geht und kein Leistungsdruck herrscht.

Urlaub mal ganz anders

Ganz ungezwungen geht es nach dem Motto „Mit Spaß dabei" zur Sache. Langeweile ist ein Fremdwort, und der „Schulbankeindruck" wird vergeblich gesucht.

BASIC, GFA-BASIC, Pascal, „C" -Programmierung, Assembler, PC - MS-DOS, PC - Anwendungen

Ferienspaß

Computer-Camp

Hier machen die Ferien Spaß und im Computerkurs wird spielend das Programmieren gelernt. Im Feriencamp Freiburg bietet Computer World Kindern und Jugendlichen von 10 bis 18 Jahren in den Sommerferien ein tolles Programm. Von BASIC, GFA-BASIC, Turbo-Pascal, Assembler, PC - MS-DOS, PC - Anwendungen und „C" - Programmierung stehen den Jugendlichen über 20 Computerkurse zur Auswahl. Selbstverständlich wird der Unterricht von qualifizierten und pädagogisch erfahrenen Dozenten gestaltet, hat jeder Teilnehmer im Unterricht seinen eigenen Computer, und erhält speziell für Kinder oder Jugendliche konzipierte Unterrichtsmaterialien.

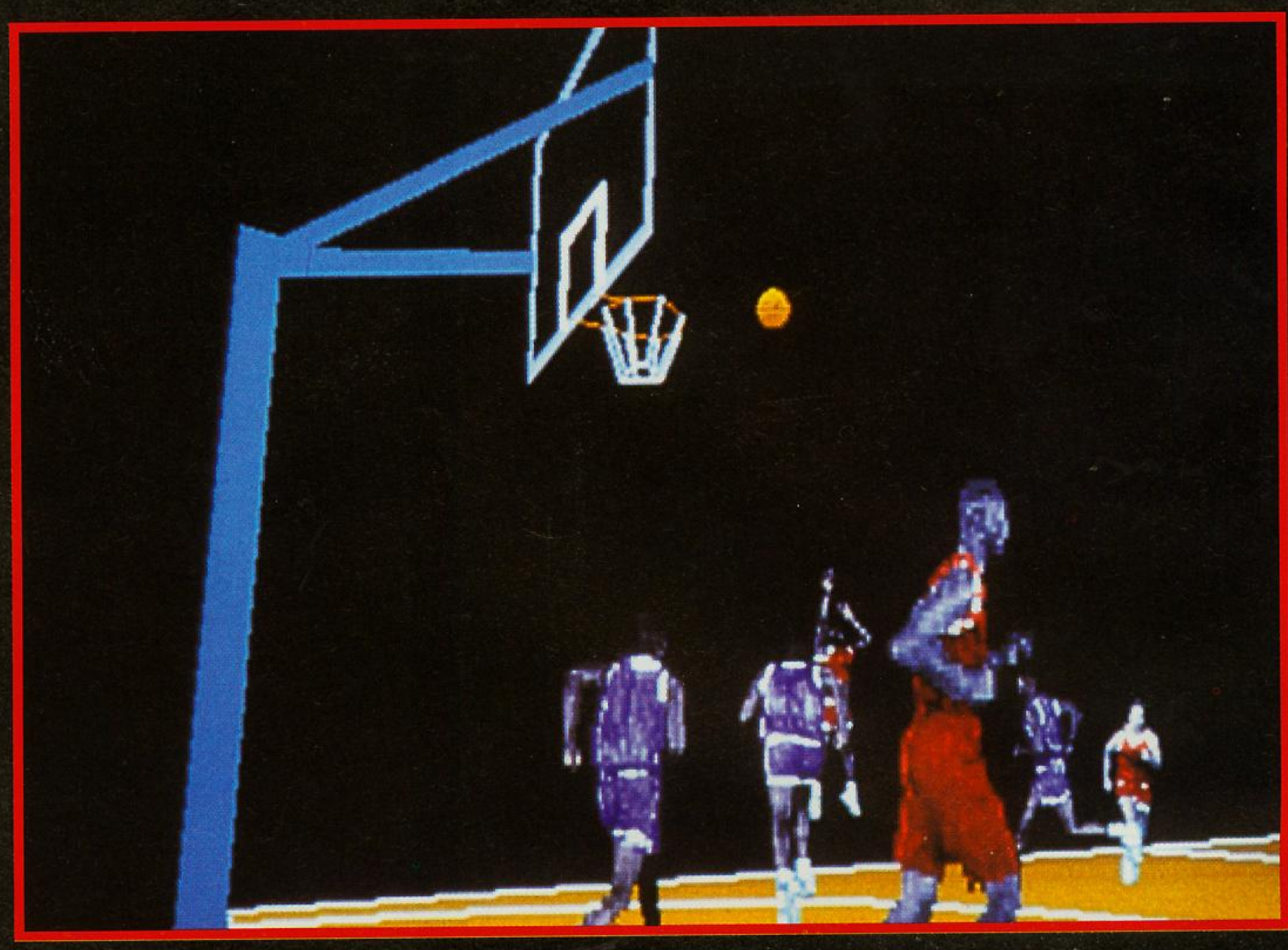
Aber nicht nur der Computerkurs steht auf dem Programm, sondern ein wirklich abwechslungsreiches und attraktives Freizeitprogramm wird geboten.

Neben den 20 Unterrichtsstunden pro Woche bleibt noch viel Zeit, in der sicher keine Langeweile aufkommt. Der American-Sports-Kurs mit Skateboard-Fahren, Bumerangwerfen, Baseball, Football, BMX und Mountain-Bike gehören ebenso zum Programm wie ein Rundflug über den Schwarzwald, Tennis, Kino, Disco und die Ausflüge in den EUROPA PARK und zur Sommerrodelbahn nach Steinwasen. Pädagogisch erfahrene Betreuer/innen und Trainer gestalten zusammen mit den Teilnehmern dieses reichhaltige Freizeitangebot und sorgen dafür, daß die Computerferien zu einem bleibenden Erlebnis werden.

☆☆☆

JORDAN I

Der Basketballer Michael Jordan ist wahrlich kein Unbekannter für Computerspieler. Electronic Arts und die ZCT Group widmen dem Wundersportler jetzt eine Simulation mit neuer, atemberaubender Technik.

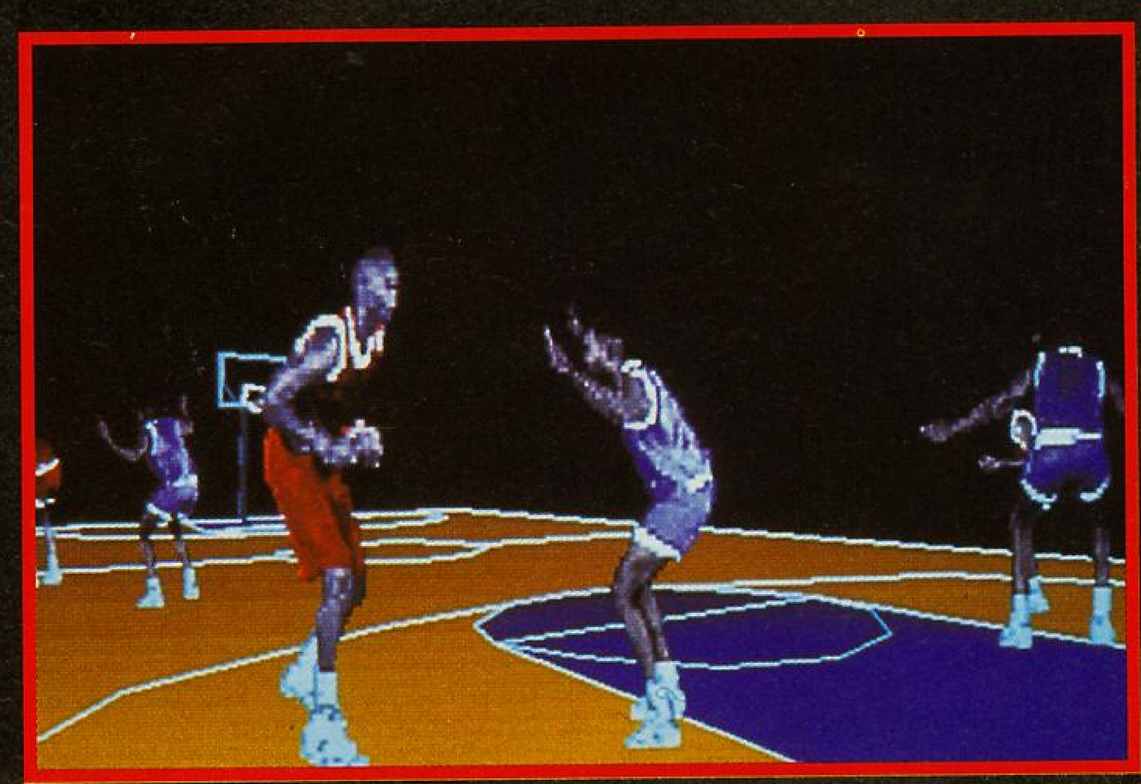


Was hat Michael "Air" Jordan mit dem Pac Man gemeinsam? Ein gute Frage. Das Aussehen kann es wohl nicht sein. Eine Gemeinsamkeit, die keiner übersehen kann, ist aber, daß beide Figuren den Verlauf der kurzen Geschichte von Videospielen entscheidend beeinflußt haben: Bereits auf dem C64 konnte jedermann in Jordans Rolle heiße 1-on-1-Gefechte gegen den Basketball-Superstar Larry Bird austragen. "One on One" setzte damals die Maßstäbe auf dem jungen Sportspiel-Sektor. "Two on Two" stellte kurz darauf die direkte Fortsetzung des Klassikers dar, inzwischen geistern selbst für die kleinsten Konsolen irgendwelche "Jordan versus Bird"-Versionen herum. Fortschritte waren in der gesamten Entwicklung allerdings kaum festzustellen, da es noch keinem Programmierer gelang, den Zauber eines Basketballspiels mit Größen wie Air Jordan oder Magic Johnson richtig in Pixel zu fassen.

Slam, Dunk & Jam - Yo, Bruder!

Genau dieser Gedankengang führte bei der amerikanischen ZCT Systems Group dazu, etwas tiefer über die Konzeption ihrer nächsten Basketballsimulation nachzudenken. Es entstand die folgende Idee: Wenn man Michael Jordan vor eine blaue Leinwand stellen würde, um ihn bei seinen berüchtigten Dunk-Sprüngen aufzuzeichnen, hätte man doch das Bildmaterial für die erste wirklich realistische Basketballsimulation in der Hand. Und genau das wurde schließlich auch getan: Aus acht verschiedenen Kamerapositionen - sowohl mit als auch ohne Ball - wurde jede von Michael Jordans Aktionen gefilmt und in ein spezielles Grafikformat konvertiert (in etwa vergleichbar mit dem WC 2 Pixel-System): Jordan beim Dribbeln, Jordan beim Dunken (sprich 'danken'), Jordan beim Slammen ('slämmen') und natürlich Jordan beim Jammen ('dschämmen') - ein Traum, nicht wahr? Das Gleiche wurde auch mit anderen Stars der NBA gemacht, was bei "Jordan in Flight" letztendlich zu einer bunten Palette aus 'echten' Spielern geführt hat, deren Videobild der

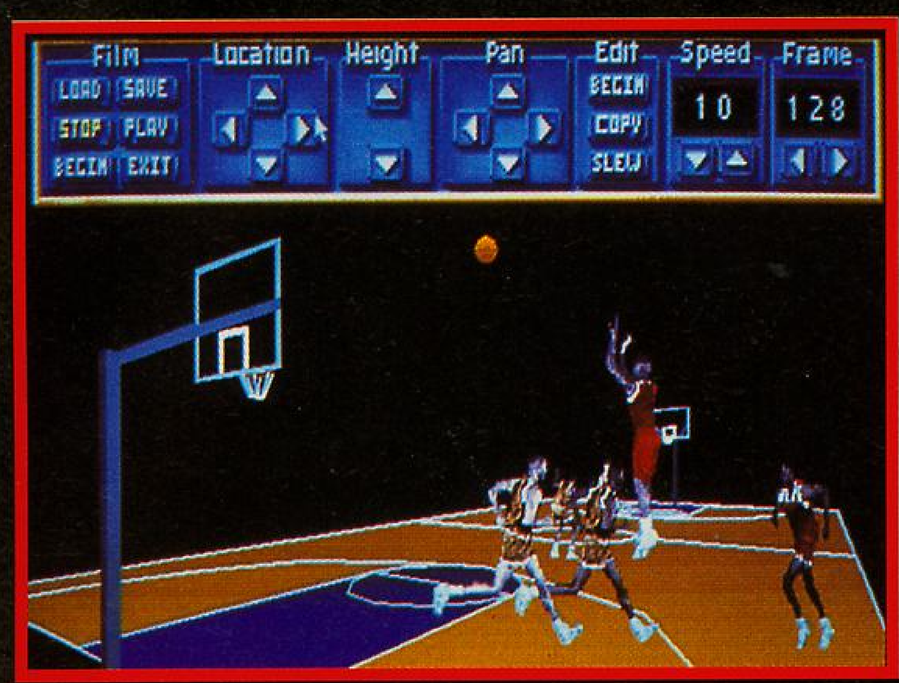
Aus jeder Kameraposition läßt sich das Geschehen verfolgen.



Ein Wort zur Technik

Von technischer Seite kann nur mit Nachdruck gesagt werden, daß hier Fachleute am Werk waren. Es reichte ihnen nicht, daß die Spielfiguren absolut realistisch vergrößert, verkleinert und gedreht werden können: Die Spielfeldkamera steht eigentlich nie still. Das durch einfache Vektorgeraden dargestellte Spielfeld dreht sich in atemberaubender Weise um das Spielgeschehen, so daß der Spieler wirklich meint, einen Meter hinter Michael Jordan herzurennen. Der absolute Hit ist natürlich die optionale SuperVGA-Darstellung, die die Spielfiguren auch in starker Vergrößerung noch lebendig wirken läßt. In technischer Hinsicht läßt sich die Simulation also problemlos in die Reihe von Wing Commander, Comanche und Links 386 einordnen, im Bezug auf den Langzeitspaß wohl aber nur bei Comanche.

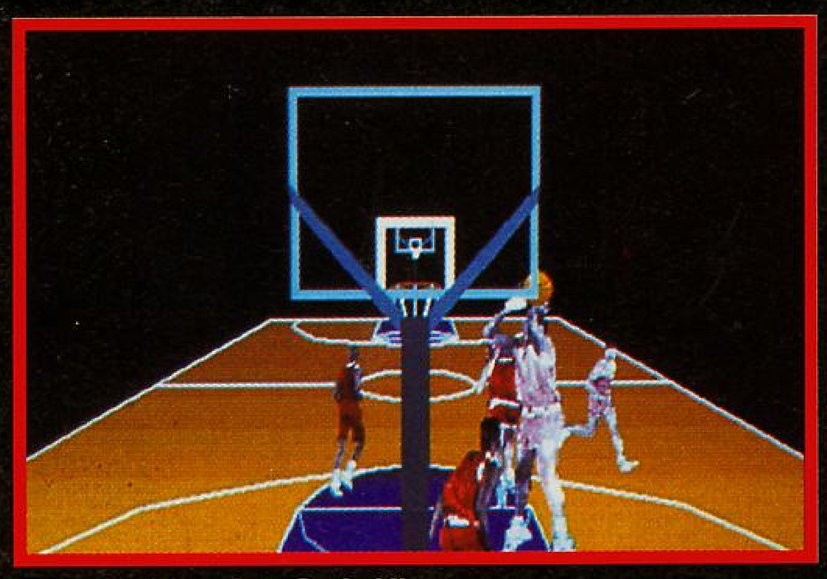
NFLIGHT



Spieler per Joystick oder Maus durch die Turniere führen kann.

Three-on-Three

Bei Jordan in Flight handelt es sich um ein 3-on-3-Turnier - das heißt, zwei Dreier-Teams werfen auf den selben Korb, haben sich aber ansonsten an die üblichen Basketballregeln mit Zeitlimits, Fouls und Schrittfehlern zu halten. In einem bestimmten Zeitlimit gilt es dabei, möglichst viele Körbe zu verwandeln. Der Spieler findet sich grundsätzlich in der Rolle Michael Jordans wieder, denn dessen Animationen sind schlicht am sehenswertesten. Die Steuerung Jordans ist denkbar einfach gelöst, ein Druck auf Knopf 1 des Joysticks/der Maus bewirkt einen Paß zum nächststehenden Spieler der Mannschaft bzw. zurück zu Jordan, oder das Attackieren eines Gegners. Knopf 2 repräsentiert dagegen den direkten Korbwurf - und das ohne Rücksicht darauf, wo Jordan gerade steht. Die wirklich eingängige Steuerung ermöglicht auch absoluten Basketball-Frischlingen einen reibungslosen Einstieg in das Spiel. Man braucht sich nicht viel um die Technik oder um die Regeln zu kümmern - alle sechs Spieler dribbeln von alleine, begehen keinen Schrittfehler und treffen selbst aus den verzwicktesten Spielsituationen heraus relativ viele Körbe. Einem Anfänger fällt es nicht schwer, ein Übungsturnier in der Spielstufe "Straßen-Basketball" auf Anhieb zu gewinnen. Nach mehreren Stunden Übung ist dann selbst ein Turniersieg in der höchsten Spielstufe "Pro" nicht mehr unwahrscheinlich.



Die Größe der Spielfiguren ist einfach umwerfend!

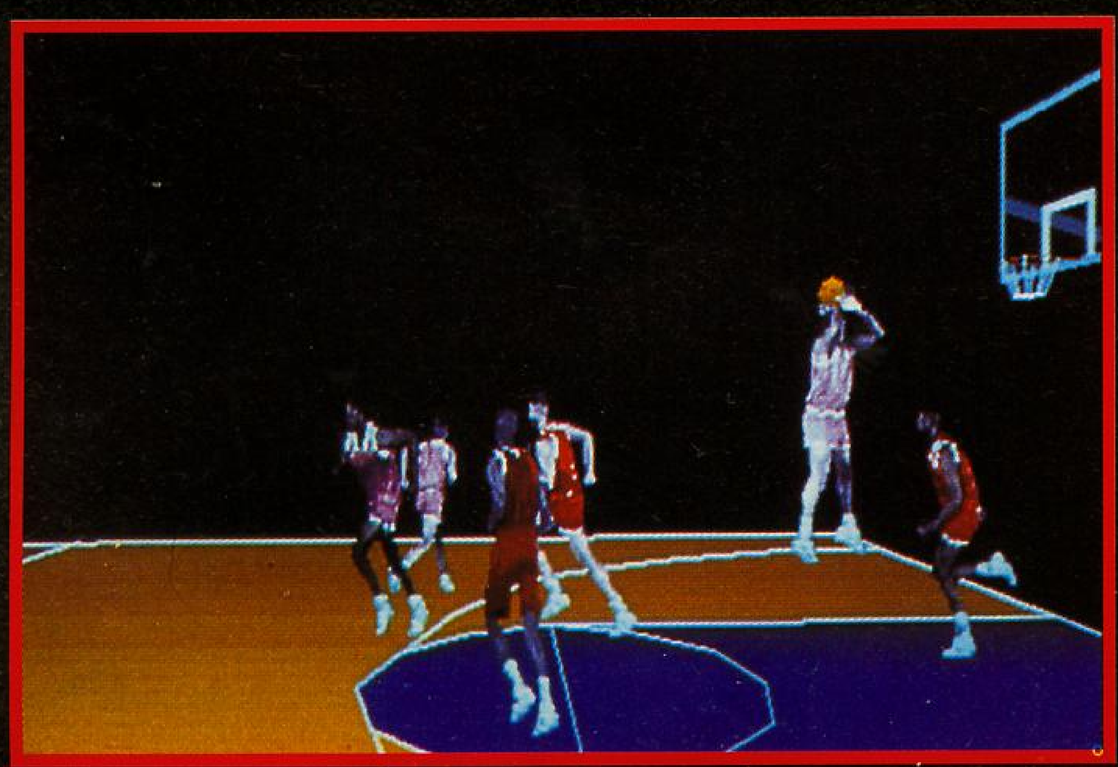
Am Ende kriegt dich der Blues

Wo andere Spiele gleich am Anfang Frust verbreiten, sorgt Jordan in Flight für Lust auf mehr: Die üppige Ausstattung mit Videorecorder und Schneidepult, mit dessen Hilfe man jede aufgezeichnete Spielsituation nachträglich mit einer hollywoodreifen Kameraführung versehen kann, oder der "Tracking"-Modus, der den Spieler ohne Unterbrechung immer genau in denjenigen Spieler aus Jordans Mannschaft versetzt, der dem Ball gerade am nächsten ist. Soviel Anfängerfreundlichkeit hat für den ehrlichen Käufer leider auch den Nachteil, daß er als Fortgeschrittener in seiner Neuerwerbung nach vier oder fünf Spieltagen nicht mehr allzuviel Neues entdecken kann. In diesem Punkt sage ich Jordan in Flight das gleiche Schicksal voraus wie vor kurzem erst "Comanche": Wer das Spiel sieht, ist überwältigt von so viel Realitätsnähe. Hat man sich allerdings einige Abende an der Grafik des Spiels sattgesehen, tritt der Gewöhnungseffekt ein und man sucht nach den anderen Qualitäten in dem Spiel. Bei Sportsimulationen ist eine dieser anderen Qualitäten typischerweise der Zwei-Spieler-Modus, der selbst das einfachste Spiel zum Superhit machen kann (siehe Dynablaster). An einen Zwei-Spieler-Modus wurde hier aber leider nicht gedacht, und das ist im Hinblick auf die Entwicklung der Basketballsimulationen richtig unverschämt - denn schon "One-on-One" hatte ihn vor fast zehn Jahren.

Ein schöner One-night-stand

So bleibt einem eben nur das dauernde Antreten gegen eine der sieben gegnerischen Mannschaften - ein Unterfangen, das in anbetracht der zwar eingängigen aber stark eingeschränkten Steuerungsmöglichkeiten nach einigen Tagen vielleicht nur noch reuige Blicke in Richtung Spielepackung nach sich ziehen könnte.

(tb)



PC unterstützt

Joystick	☑	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

SPORTSPIEL

Hersteller Electronic Arts
Preis ca. DM 120,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Mindestanforderung: 386er mit 2MB RAM
- SVGA optional

Bei diesem Spiel ist allein das Intro schon ein Vergnügen. Digitalisierte Bilder in 256-Farben-Grafik laufen über den Monitor und erzählen die Geschichte der Invasion durch die außerirdischen Aggressoren.

XENOBOTS

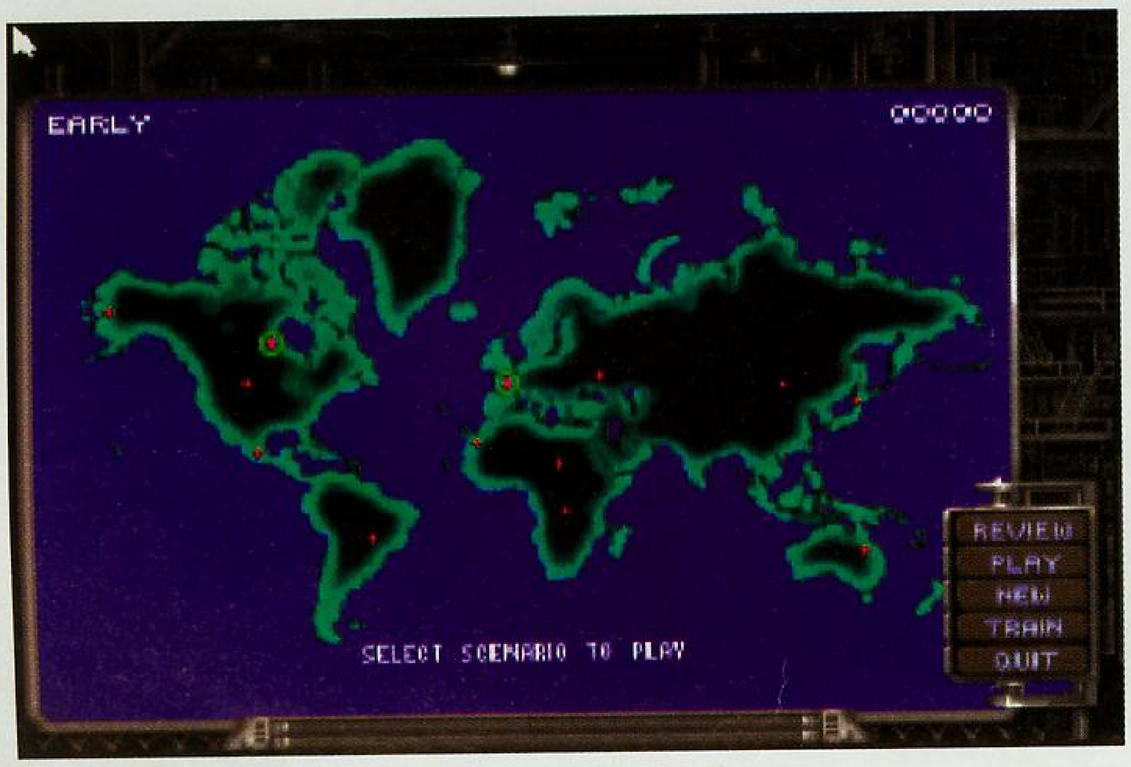
Wieder einmal entführt uns ein Spiel in die Zukunft und das Überleben der Erde ist ganz allein von den Fähigkeiten des Spielers abhängig. Böse Invasoren versuchen mit überlegenen Waffensystemen die Erde zu einer Kolonie zu machen.

Hintergrundstory

Im Jahr 2193 wurde an den Grenzen unseres Sonnensystems ein großes unbekanntes Objekt entdeckt und in den Folgejahren sorgfältig beobachtet. Als das Objekt tiefer in unser System eindringt, bemerken unsere Wissenschaftler, daß Planet für Planet von diesem Objekt mittels Taststrahlen überprüft wird. Kontaktversuche bleiben erfolglos. Nach fünf Monaten verläßt das Objekt das solare System wieder und den Wissenschaftlern gelingt es mittels Bahnberechnungen vorauszusagen, daß in 60 Jahren ein erneuter Kontakt stattfinden wird. Umfangreiche Vorbereitungen werden getroffen, auch das Militär macht sich bereit. Beim erneuten passieren der Erde wirft das unbekannte Objekt zahlreiche Module ab. Während dieses Abwurfes zerstören unbekannte Waffensysteme alle Beobachtungs- und Kommunikationssatelliten, das Nachrichtennetz der Erde ist somit nahezu lahmgelegt. Den gelandeten Modulen entsteigen gewaltige, schwergepanzerte Roboter in humanoider Gestalt und beginnen ihr Zerstörungswerk. Mit ihrer Bewaffnung und ihrer Panzerung sind sie allen konventionellen Waffensystemen haushoch überlegen. Gesteuert werden die Roboter über eine Art Netzwerk von ihren jeweiligen Basen. Versuche eine friedliche Lösung zu finden, sind zum scheitern verurteilt. Nur durch den Einsatz von Atomwaffen ist es möglich den Vormarsch der Roboter aufzuhalten. Dadurch wird aber die Erde stark in Mitleidenschaft gezogen, der nukleare Winter bricht an. Nachdem Berechnungen ergeben haben, daß das unbekannte Objekt wiederkommen wird, rüstet sich die verbleibende Menschheit zum Kampf.
Die zerstörten Roboter der Invasoren werden repariert und auf die Bedienung durch Menschen umgerüstet. Spielbeginn ist zu Anfang der zweiten Invasionswelle.

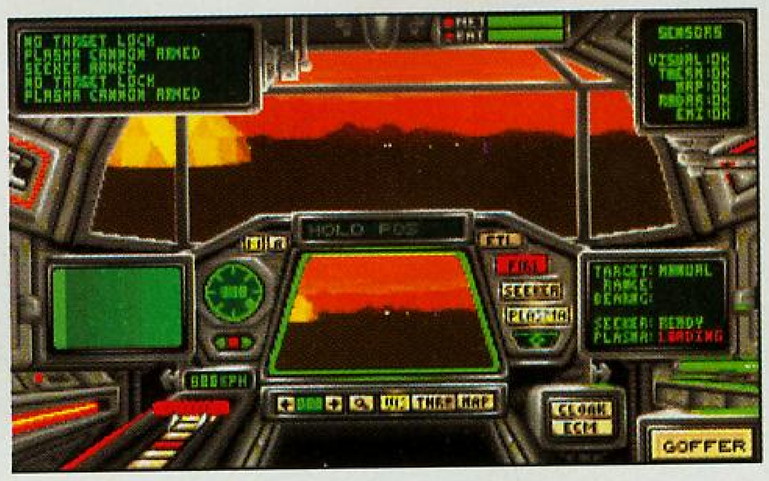
Spieloberfläche

In einer taktischen Karte kann der Spieler wählen, welches Einsatzgebiet er als frischgebackener "Xenobot", so nennen sich die Roboterpiloten, verteidigen will. Nach dieser Auswahl befindet er sich im Cockpit des Kampfroboters. Verschiedene Systeme stehen je nach verwendetem Robotertyp zur Auswahl. Auf dem großen Monitor in der oberen Bildschirmhälfte wird die Sicht nach draußen ermöglicht. Daneben sind Informationen über den Kampfstatus und die jeweiligen Aktionen. Ein kleinerer Monitor darunter ermöglicht die Karteneinblendung und Nachtsicht via Infrarot. Die Waffensysteme und auch die Verteidigungsmechanismen werden von einem Schaltpult neben dem kleinen Monitor ausgelöst. Eine Balkengrafik informiert über Energie und Schäden am Kampfroboter.



Spielverlauf

Nach Wahl der Kampfplätze befindet sich der Spieler im Cockpit des Roboters. Die Bewegungen werden über den Joystick gesteuert, die Aktionen am besten mit der Maus ausgelöst. Die Maschine kann manuell gesteuert werden, aber auch ein Umschalten auf Automatik ist möglich, dann steuert ein Computer die Kampfhandlungen. Über ein Netzwerk sind alle Roboter einer Einheit verbunden und können so koordiniert werden.
Ist ein Gegner gesichtet, dann wird er mit Plasmastrahlern und Raketen bekämpft. Dabei können auch wieder alle Roboter einer Einheit zusammenwirken.



Grafik und Sound

Der Sound aus der Sound Blaster ist einfühlsam auf die jeweilige Spielsituation abgestimmt und hat eine sehr gute Qualität.
Die Grafik überzeugt mit 256 Farben bei 320 x 200 Punkten und sehr schön gezeichneten bzw. digitalisierten Bildern. Die Bewegungen sind flüssig und schnell animiert.

Wertung

Der kämpferische Hintergrund dieses Spiels und die phantasievolle Story machen dieses Game zu einem interessanten Actionspiel. Dabei steht das Zusammenwirken aller zur Verteidigung gegen einen Feind von außen im Vordergrund. Die unterschiedlichen Szenerien und Robotertypen sorgen dabei für den nötigen Spielspaß.

(mg)

PC unterstützt

Joystick	☑	AdLib	☐
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☐
VGA	☑	Andere	☐

ARCADE-ACTION

Hersteller
Electronic Arts
Preis ca. DM 120,-
Muster von
Selling Points/Alliance

Besonderheiten
- Vier verschiedene Mechs

65%

70%

75%

71%

BAD NEWS FOR HEDGEHOGS

© Zool ©1992 Gremlin Graphics Software Ltd. Trademarks pending

ZOOL, DER MUTIGE NINJA, ZEIGT IHREM PC ENDLICH, WO´S LANGGEHT

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD,
CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4FS.

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius u. Karasoft - Schweiz: Thali AG

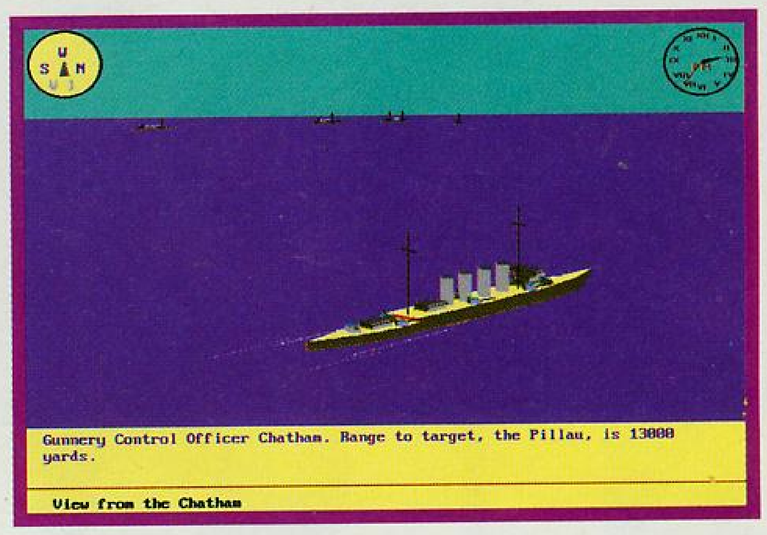
DREADNOUGHTS

Nachdem der zweite Weltkrieg mit Simulationssoftware jeder Art bereits abgedeckt ist, konzentriert man sich offenbar nun auf seinen ebenso unrühmlichen Vorgänger.

Eine tragende Rolle in diesem Krieg haben die Schlachtschiffe, auf gut neudeutsch "Dreadnoughts" gespielt. So lautet dann auch der Name eines Spieles, daß sich mit einigen großen Seeschlachten in der Zeit von 1914 bis 1918 auseinandersetzt. Dabei ist den Designern dieses Games aber ein historischer Lapsus unterlaufen, denn Dreadnought ist kein Sammelbegriff für Schlachtschiffe, sondern eine Typbezeichnung für eine Schiffsklasse mit besonderer Anordnung der Kanonentürme.

Die Spieloberfläche in diesem Spiel wirkt eher statisch und erinnert stark an die Texadventures früherer Zeiten, die wir auf dem C64 bewundert haben. Der größere Teil des Monitors zeigt einen Blick von schräg hinten oben auf ein oder mehrere Schiffe die im blauen Wasser dümpeln, im Hintergrund winkt das freundliche Grün einer Insel oder des Festlandes und es sind schemenhaft einzelne Häuser und Gehöfte erkennbar. Wunderbarerweise scheint über dieser vermeintlichen Idylle auch noch die Sonne. Etwas hervorgehoben in dieser Statuszeile sind dann noch zwei Eingabefelder, die den Signalmaat oder den Kartenraum auf den Bildschirm bringen. Der untere Teil des Bildschirmes ist einer Statuszeile vorbehalten, wo dann auch die Eingaben zur Steuerung des Schiffes erfolgen.

Dieser Blick von oben auf die anderen Schiffe erfolgt von der Brücke des führenden Schlachtschiffes aus. Auf dieser Brücke hat man dann wahlweise als Admiral Tapken, Admiral von Spee, Admiral Hipper, Admiral Beatty, Admiral Sturdee oder Admiral Sheldrake die Möglichkeit, seinen Schiffen über den Signalmaat die nötigen Anweisungen zu erteilen. Diese Namen repräsentieren die genialen Strategen und Taktiker der Seeschlachten des ersten Weltkriegs. Auch hier wird man sehr stark an die Texadventures früherer Zeiten erinnert. Mit der Maus wird ein Begriff ausgewählt und mit zusätzlichen Wörtern zu einem Satz vervollständigt. Dieser Satz wird dann auf unsichtbaren Wegen zu den anderen Schiffen dieses Geschwaders übertragen. Ihre Reaktion kann man in der Statuszeile ablesen, je nach Sinngehalt des Befehles führen sie ihn aus oder weigern sich schlichtweg. Um seine Aktionen sinnvoll planen zu können, gibt es den Kartenraum. Dort sind alle bekannten Schiffspositionen aufgezeichnet und auch deren vermutliche Fahrtrichtungen. Einfluß auf Schiffsbewegungen kann man nur über die Befehlsübermittlung durch den Signalmaat nehmen und selbst dann sollte man einigermaßen Erfahrung in Navigation und Nautik haben.



Damit diese Art der Seeschlacht nicht zu langweilig wird, haben sich die Programmierer natürlich verschiedene Kampfplätze ausgesucht und diese mit den Namen bedeutender Seeschlachten des ersten Weltkrieges getarnt. So kann sich der Spieler entweder bei Coronel, den Falklands, der Dogger Bank oder Jütland verlustieren. Außer den Namen der Schlachten besteht aber fast kein Unterschied zwischen den einzelnen Szenerien.

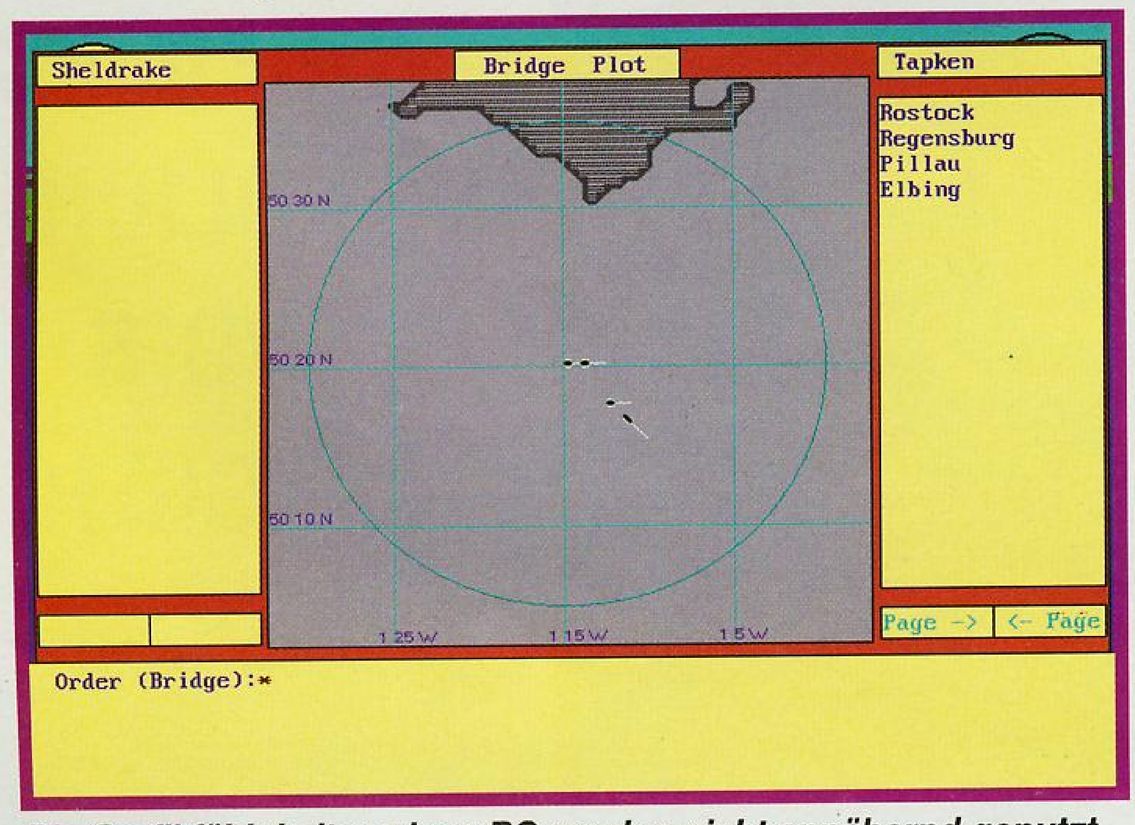
Die Grafik dieses Spiels ist von heutiger Warte betrachtet wirklich auf dem Stand des ersten Weltkriegs. Blaue See, grünes Land, hellblauer Himmel und schwarz-grau-blau-rote Schiffe. Das Kielwasser wird durch ein paar weiße Streifen im ansonsten unberührten Wasser symbolisiert.

Fällt ein Schuß, wird dies durch eine gelbe und rote Raute angezeigt, der Treffer wird ebenso angezeigt und noch durch eine angedeutete schwarze Rauchwolke verdeutlicht. Trotz mehrmaligem Umkonfigurierens der Soundkarte war den Lautsprechern kein Ton zu entlocken.

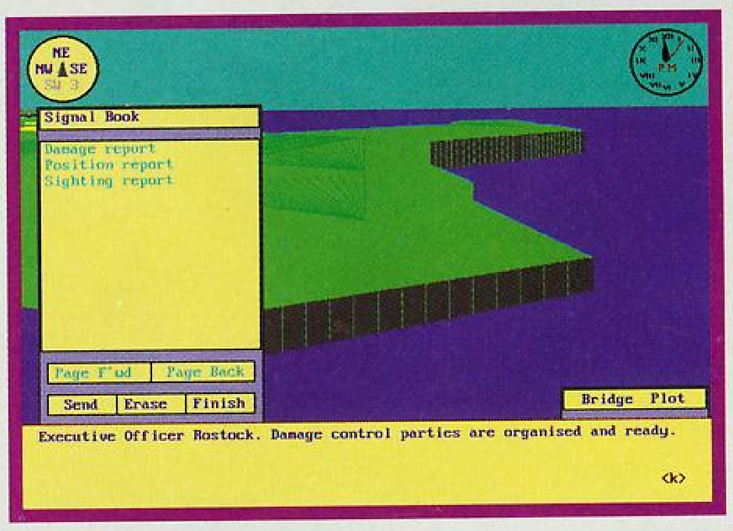
Dieses Spiel nutzt die Fähigkeiten eines modernen Computers zu höchstens 10% aus und zeigt deutlich, daß hier der Versuch gemacht wurde billige Ware unter gutem Namen auf den Markt zu bringen.

Für den PC ist dieses Spiel ungeeignet, die C64-User würden sich freuen, endlich mal ein Spiel in den Händen zu halten, daß ihrem Rechner entspricht. Durch die Spielsteuerung, die wie beim Textadventure erfolgt, will und kann sich der nötige Spielspaß nicht aufbauen.

(mg)



Die Grafikfähigkeiten eines PC werden nicht annähernd genutzt.



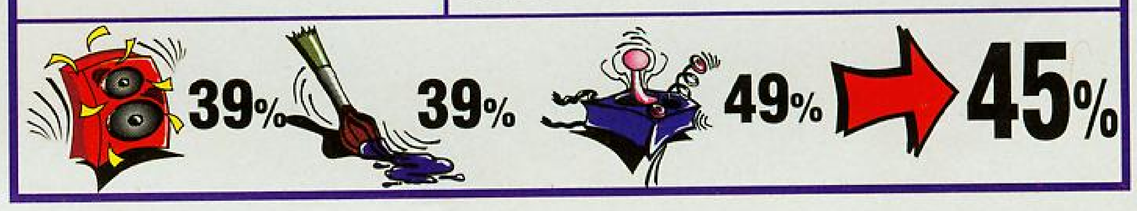
PC unterstützt

Joystick	☐	AdLib	☐
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☐
VGA	☑	Andere	☐

STRATEGIE

Hersteller Turcan Research System
Preis ca. DM 110,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Seekarte als Gimmick in der Packung



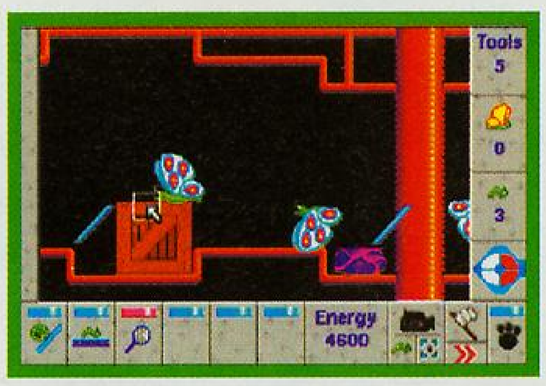
CREEPERS

Es scheint so, als hätte man es bei Psygnosis endlich geschafft, all die niedlichen, unbeholfenen Lemminge zu retten. Doch die gewinnbringende Idee der Lemmingsschöpfer mußte noch ein weiteres Mal herhalten.

Wie von Lemmings bekannt, muß auch hier eine bestimmte Anzahl an Tierchen pro Level ins Ziel gebracht werden.

Selten fand ein Spiel soviel Anklang. Seit dem erscheinen der Lemmings-Urversion vor knapp zwei Jahren gab es nur wenige Computerspieler, die nicht von den tolpatschigen Nagetierchen positiv berührt waren. Ohne Systemgrenzen hielten die Wühlmäuse Einzug auf nahezu allen Rechnertypen. Es folgte die obligatorische Nachfolgeversion: Lemmings II und Weihnachten letzten Jahres marschierten die Nikolaus-Nager über unsere heimischen Bildschirme. Auch andere Softwarehäuser haben sich der Idee angenommen. So gibt es derzeit schon mehrere Spiele ähnlicher Machart, bei denen man schnell und logisch denken muß, um an sein Ziel zu kommen. Als letzte Neuerscheinung sei nur Sierra´s Incredible Machine erwähnt (Test in PT 3/93). Damit auch Psygnosis noch ein Stück vom großen Spielemarkt-Kuchen abbekommt, schickt das englische Softwarehaus jetzt eine neue Spezies ins Rennen: Denn hier kommen die Creepers! Dabei handelt es sich um kleine Schmetterlingsraupen, die nicht weniger putzig und genauso orientierungslos sind, wie ihre (spielerischen) Vorfahren. Um den kleinen hilflosen Geschöpfen zu helfen, muß man ihnen den Weg in das Schmetterlingsbecken (?) zeigen.

Im Klartext heißt das: Bringe Raupe von Punkt A nach Punkt B. Dabei steht Dir nur eine begrenzte Anzahl an Werkzeugen zur Verfügung und das Ganze ist natürlich innerhalb einer bestimmten Zeit auszuführen (na, kommt einem das nicht irgendwie bekannt vor?)! Dazu hat man mehrere neue Tools, wie Ventilatoren, Magnete und sogar eine Fliegenklatsche zur Auswahl. Trotz einiger Neuerungen, kann Creepers seinen Vorgänger - die Lemmings - nicht übertrumpfen. Grund dafür ist, daß die Animationen teilweise doch recht lieblos und keinesfalls so vielfältig sind wie bei den Nagern. Wichtigster Unterschied



der beiden Spiele ist wohl, daß die Raupen nur kriechen oder rollen können. Alle Veränderungen der Spiellandschaft muß der Spieler selbst vornehmen. War es doch ein Hochgenuß den Lemmingen beim Graben, Brückenbau oder dem Fallschirmspringen zuzusehen, so kann man die Creepers nur mit einer Fliegenklatsche zum Rollen bewegen (was ihnen nach Angabe des Herstellers nicht weh tut!). Ansonsten kriechen die Tierchen nur gelangweilt über den Bildschirm. Auch die Umgebungsgrafik hat nachgelassen. Alles in allem scheint sich das Softwarehaus nur auf seine hervorragende Spielidee zu verlassen. Meiner Meinung nach hätte es noch einige Zeit an Weiterentwicklung gebraucht, bis dieses Spiel star-verdächtig werden würde.

Die einzige, wirklich erfreuliche Neuerung ist der Raupen-Professor, den man in einer ausweglosen Situation um Rat fragen kann. Nach dem simplen Anklicken mit der Maus gibt er bereitwillig Tips zu der jeweils aktuellen Spielsituation. Diese Option ist aber nur einmal pro Level anwendbar.

Bis auf die genannten Neuerungen ist alles beim Alten geblieben. Die komfortable Steuerung, der Quereinstieg in höhere Levels mittels Access-Codes und der veränderbare Schwierigkeitsgrad. Insgesamt stehen dem Raupenretter mehr als 70 verschiedene Levels bevor. Für alle diejenigen unter uns, die sich an Lemmings sattgespielt haben und unbedingt mal etwas Neues ähnlicher Machart brauchen, ist Creepers sicher eine sinnvolle Anschaffung. Für die wenigen Unbedarften, die bisher das Lemmings-Fieber verschont ließ, empfehle ich die Anschaffung des Orginalspiels, welches meiner Ansicht nach immer noch ungeschlagen ist.

Warum sich in der Creepers-Verpackung (wohlgemerkt PC-Version) auch noch eine Demodiskette mit spielbaren Levels von Lemmings II für den AMIGA (?!) befand, konnte bisher noch nicht geklärt werden. Vielleicht möchte sich Psygnosis in der Friedensbewegung engagieren, um damit den sinnlosen Zwist zwischen Spielecomputer-Besitzern und PC-Usern beizulegen...

(br)

Komisch - selbst unter Wasser funktionieren die Ventilatoren!!!???

PC unterstützt

Joystick	☑	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

DENKSPIEL

Hersteller Psygnosis
Preis ca. DM 80,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Deutsche Anleitung
- Poster
- Code-Abfrage
- Maus erforderlich

WACKY FUNSTERS

Neulich drückte mir der gütigste meiner Leitenden Redakteure eine seltsam gestaltete Spieleverpackung in die Hand, mit den Worten: "Geh nach Haus´ mein Sohn, und nimm diesen Scherzartikel mit auf den Weg. Nur Du bist bescheu- äh beschlagen genug ihn auf Herz und Nieren zu testen. Alsdann berichte mir und meinem Volke davon. Wenn Du es binnen zwei Monden schaffst, sollst Du meine Tochter booten dürfen solange Du willst." Ich habe drei Monde gebraucht. Macht nichts, mein Leitender Redakteur hat auch keine Tochter.

Als ich dann erwartungsfroh die drei HD-Disketten auf meinem geliebten Blechdepp installiert hatte, kam mir beim Starten des Spiels nur ein Gedanke: Mein Gott wird dieser Testbericht schlecht ausfallen! Und tatsächlich, schon nach zehn Minuten exzessivem Spielens (?!) von Tsunami´s (jap. = Flutwelle) Wacky überspülte mich eine Woge des Unmuts. Denn seit den guten, alten Zeiten des C64 (er ruhe seelig!) habe ich keine so schlechten Animationen auf dem Bildschirm mehr gesehen. Zwar gehen im Laufe des Programms durchaus ansprechende Grafiken mit miserablen Augenqualen einher, trotzdem kann der (auch noch so humorvolle) Spieler diesem Game keine Vorzüge abgewinnen. Schlecht in Szene gesetzt, und teilweise äußerst geschmacklos, versuchen hier die Gamemaker einen neuen Weg in der Welt der Computerspiele zu finden. Sicherlich ist jegliche Innovation auf diesem Sektor grundsätzlich zu begrüßen. Aber Wacky, the Geekwads Guide to Gaming eignet sich doch besser als verspäteter Faschingsscherz; denn für ein unterhaltsames Spiel ist es einfach zu schlecht gemacht. Warum Wacky ausgerechnet in das Denkspielgenre eingeordnet wurde? Ganz einfach: Während der kompletten Testzeit dachte ich nur darüber nach, was dieses Stück Software denn nun eigentlich von mir will. So grenzt die Tatsache, daß für dieses Programm Geld verlangt wird, in meinen Augen fast an Perversion. Allenfalls als Obendreingabe, quasi als Gimmick, erscheint mir Wacky noch geeignet. Bezeichnen die Macher dieses Spiel doch als die "Nackte Kanone" der Computerspiele, hinkt der Vergleich doch ungemein, denn um die Programmierleistung des Spiels korrekt zu beschreiben, müßte man sich die "Nackte Kanone" als Stummfilm und in schwarzweiß gedreht vorstellen. Die vielen Frustrationsanfälle, die das Zuckel-Scrolling und das schlechte

In Roadkill muß einfach alles von der Straße gefegt werden.

Gameplay mit sich bringen, scheinen schier endlos. Die fünf angebotenen Spiele, welche der Spieler je nach belieben unendlich lange spielen kann, sind in Wirklichkeit nur zeitraubender Ballast. Vor 20 Jahren zählte Ping Pong noch zu den absoluten Rennern auf dem Videospielsektor, verständlich, da ja auch keine Alternativen existierten, aber um heute noch eine so schlechte Version dieses betagten Spiels auf den Markt zu bringen, benötigt man schon einiges an (rabenschwarzem) Humor. Darüber kann auch Doris Decker (Boris´ tennisbegeisterte Schwester) als Computergegner nicht hinwegtäuschen. Aber auch die anderen "Missionen", die auf den armen Spieler warten, haben dem Ping Pong-Spiel nicht allzuviel voraus. So kann man noch Steroids (dem Spieleveteranen unter uns noch als Asteroids bekannt), Roadkill oder Big Guys with Muscles als favorisiertes Spiel wählen. Besonders geschmacklos, und obendrein ethisch nicht ganz einwandfrei, präsentiert sich Rambi vs. Blambo (HA HA!, selten so gelacht!). Kurzbeschreibung des Spiels: Bringe per Maus das Fadenkreuz auf das Ziel (Mensch oder Tier), drücke linke Maustaste - ENDE. Dabei darf man nicht verschweigen, daß die Maussteuerung so abgründig schlecht ist, daß jedem aus der "Quality Assurance" - Abteilung eine fristlose Kündigung gebührt. Und so könnte man noch stundenlang die weiteren Highlights dieses Flops besingen. Doch auch etwas Positives soll zu Wacky gesagt sein. Dabei handelt es sich nicht unbedingt um das Spiel an sich, vielmehr um die Tatsache, daß man während der zahlreichen Zwischenvisiten beim König (was wohl auch gleichzeitig den Spielwitz des Programms ausmachen soll) vorzüglich niedrigsten, amerikanischen Slang lernen kann. Denn, das muß bei aller Kritik zugegeben werden, die einzelnen Besuche beim King (sei es nun King Elvis oder Kong King) sind mit äußerst witzigen Texten und Fragen versehen, die jedem, halbwegs der englischen Sprache mächtigen Spieler, ein Lächeln oder zumindest ein Kopfschütteln entlocken. Die schlechten Spiele können damit aber auch nicht gerechtfertigt werden. Tip: Nach erfolgtem Kauf aufheben bis zum nächsten Rosenmontag. Nach zehn bis zwölf Bier ist man sicher zugänglicher für diese Art von Humor.

(br)

PC unterstützt

Joystick	☐	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

DENKSPIEL

Hersteller Tsunami
Preis ca. DM 90,-

Muster von Hersteller

Besonderheiten
- fünf Flops auf drei Disketten
- Codewortabfrage als Highlight des Spiels

30%

25%

5%

12%

Groovers Paradise

Postfach 410 · 3104 Unterlüß
Fax 05827-7724
Versand per Nachnahme + Kosten (9,00 DM)
Vorkasse (Scheck) + 6,00 DM

GROOVERS PARADISE

Software zu Hammerpreisen!!!

Amiga

3D POOL • 18,95
4D SPORTS BOXING • 19,90
4D SPORTS DRIVING • 19,90
7 COLORS • 9,95
9 LIVES • 9,95
ALPHA WAVES • 15,90
ALTERED DESTINY • 21,95
AMNIOS • 18,95
APB • 10,95
ARCADE TRIVIA QUIZ • 10,95
ARENA • 10,95
ARNIE • 7,95
ARTURA • 9,99
ATOMINO • 18,95
AUNT ARTIC ADVENTURES • 10,95
B.S.S. JANE SEYMOUR • 13,95
BACK TO THE FUTURE 2 • 12,95
BACKLASH • 15,90
BASEBALL R.B.I.TWO • 15,95
BIG RUN • 13,95
BLOODWYCH • 15,90
BLUE BOY • 12,95
BLUES BROTHERS • 14,95
BOSTON BOMBER CLUB • 13,95
BRIDES OF DRACULA • 13,95
BUSH BUCK • 17,95
CAPCOM COLLECTION • (Stride, U.N.Squadron, Last Dual, Forgotten World,etc.) 23,95
CAPTAIN FIZZ • 9,95
CAPTAIN PLANET • 15,90
CAPTIVE • 17,95
CAP'N CARNAGE • 9,95
CENTREFOLD SQUARES • 16,95
CHALLENGE GOLF • 14,95
CHAMBERS OF SHOALIN • 15,90
INT. CHAMPIONSHIP ATHLETICS • 11,50
CHRONICLES OF OMEGA • 9,95
CHUCKIE EGG • 22,95
CHUCKIE EGG II • 22,95
CISCO HEAT • 19,90
CLASSIC 4 • 14,95
CLOUD KINGDOMS • 10,95
COMBO RACER • 10,95
CONFLICT IN EUROPE • 11,50
CONQUEST OF LONGBOW • 33,95
CONTINENTAL CIRCUS • 10,95
COUNT DUCKULA 2 • 17,95
CROSSBOW • 15,90
CYBER-COP • 9,95
CYBERBLAST • 8,95
KENNY DALGLISH SOCCER MANAGE • 7,95
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER • 15,90
DAYS OF THUNDER • 15,90
DEADLINE • 10,95
DEATH BRINGER • 15,90
DEFENDER 2 • 14,95
DELUXE STRIP POKER • 16,95
DEMOLITION • 7,95
DEMONIAK • 13,95
DENARIS • 9,95
DEUTEROS • 15,95
DIE HARD 2 • 13,95
DOGS OF WAR • 15,90
DOJO DAN • 17,95
DOUBLE DOUBLE BILL • Collection (Wings,TV Sports Basket TV Sports Footb., etc) 33,95
DOUBLE HIT PACK 1 • Collection (The Three Stooges, King Of Chicago) 21,95
DOUBLE HIT PACK 2 • Collection (Defender Of The Crown, Sinbad) 21,95
DOUBLE HIT PACK 3 • Collection (Rocket Ranger, TV Sport Football) 21,95
DOUBLE HIT PACK 4 • Collection (Antheads, It Came From The Desert) 21,95
DAILY DOUBLE HORSE RACING • 15,90
DRAGON SPIRIT • 8,95
DREAM TEAM • Collection (T2, WWF, Simpsons) 39,95
DUGGER • 13,90
EDD THE DUCK • 9,95
ENCHANTER • 10,95
ENGLAND FOOTBALL • 15,90
EUROPEAN SUPER LEAGUE • 15,90
THE EXECUTIONER • 15,90
F 1 TORNADO • 8,95
FALLEN ANGEL • 11,90
FINAL BLOW • 13,95
FINAL CONFLICT • 15,90
FIRE & FORGET 2 • 12,95
FLINTSTONES • 11,50
FLIP IT MAGNOSE • 10,95
FOOTBALL CRAZY CH. • 15,95
FOOTBALL MANAGER 2 • (+ Expansion Kit) 13,95
FRANKENSTEIN • 13,95
FUTURE CLASSICS • 15,95
G-LOC • 17,95
GERM CRAZY • 13,90
GODFATHER • 17,95
GRAEME SOUNESS SOCCER • 13,95
GRANDSTAND • Compilation (Worldclass Leaderboar Pro Tennis Tour, Gazza, Continental Circus) 19,95
GRAVITY • 14,90
GRID START • 9,99
HAMMER BOY • 13,95
HEART OF CHINA • 33,95
HOME ALONE (KEVIN!) • 24,95
HORROR ZOMBIES • 15,90
HUNT FOR RED OCTOBER • 13,95
HUNTER • 13,95
HYPERFORCE/ARTIFICAL D • 9,95
ICE HOCKEY • 9,99
INSECTS IN SPACE • 13,90
INT. ICE HOCKEY • 9,95
INT. NINJA RABBITS • 11,95
INTERPHASE • 13,90
JAWS • 9,95
JET SET WILLY • 18,95
JOCKY WILSON DARTS • 10,95
JUNGLE JIM • 9,95
KEEF THE THIEF • 15,90
THE KEYS OF MARAMON • 9,95
KICK OFF + EXTRA TIME • 10,95
KID GLOVES • 10,95
KIDS PLAY • Collection (Count Duckula, Munster, Postman Pat) 19,95
KILLING CLOUD • 15,90
KNIGHT FORCE • 9,95
LANCASTER • 12,95
LAST BATTLE • 15,90
LAST NINJA 3 • 24,95
LEGEND OF THE LOST L • 11,50
LIGHT CORRIDOR • 11,90
LINE OF FIRE • 11,95
LIVING JIGSAW • 8,95
LOCOMOTION • 9,99
LOMBARD RAC RALLY • 17,95
MAGIC FLY • 9,95
MAGNETIC SCROLLS • 17,95
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED. • 15,95
MANIC MINER • 18,95
MATRIX MARAUDERS • 9,95
MAX PACK • Collection (Turrican 2, Nightshift, St Dragon,Swiv) 23,95
MAYA • 13,95
MEAN STREETS • 15,95
MEGA PHOENIX • 13,95
MEGA TWINS • 18,95
MEGANOID • 7,95
MENACE • 9,95
MERCENARY III • 17,95
MIDWINTER 2 • 29,90
MINDBENDER • 13,95
MINDFIGHTER • 12,95
THE MOOCHIES • 10,95
MOONBASE • 11,95
MOONSHINE RACERS • 13,95
MYSTICAL • 11,90
NARC • 13,95
NECRONOM • 16,90
NEIGHBOURS • 10,95
JACK NICKLAUS GOLF+1 COURSE • 29,95
NINJA REMIX • 23,95
NINJA WARRIORS • 10,95
NO EXCUSES • 9,95
NOVA 9 • 21,95
OFF SHORE WARRIOR • 9,95
OMNICRON • 10,95
ONSLAUGHT • 9,95
OOPS UP • 8,95
ORBIT 2000 • 9,99
PASSING SHOT • 15,90
PEGASUS • 17,95
PHANTASIE - BONUS ED. • 15,90
PLOTTING • 14,95
POSTMAN PAT • 18,95
POWER PACK • Collection (Xenon 2, TV Sports Football, Lombard Rally, Bloodwych) 21,95
PREDATOR 2 • 15,90
PRINCE OF PERSIA • 17,95
PUZNIC • 8,95
RAINBOW ISLAND • 17,95
RALLY CROSS • 9,95
RESOLUTION 101 • 19,90
RISE OF THE DRAGON • 29,90
ROBBEARY • 9,95
ROBOZONE • 15,90
ROLLING RONNIE • 13,95
ROUND THE BEND • 15,90
RUGBY • 15,95
RUNNING MAN • 15,90
SARAKON • 8,95
SCRAMBLE SPIRITS • 11,95
SEVEN GATES OF JAMBALA • 15,90
SHADOWLANDS • 21,95
SHARKEYS MOLL • 10,95
SHINOBI • 9,95
SHUFFLEPUCK CAFE • 10,95
SINBAD • 15,90
SLIDERS • 13,95
SOCCER MATCH • 9,95
SORCERER • 10,95
SPACE GUN • 13,95
SPACE HARRIER 2 • 15,90
SPACE QUEST 1 • 29,90
SPACE QUEST 3 • 25,95
SPACE QUEST 4 • 29,90
SPHERICAL • 9,95
SPOT • 10,95
STARBLADE • 13,95
STELLAR 7 • 29,90
STRIKER NO.9 • 9,95
STUNN RUNNER • 8,95
SUPER FIGHTER • Compilation (WWF,F.F,Pit.Fighter) 39,95
SUPER-LEAGUE SOCCER • 9,95
SUPERSPACE INVADERS • 13,95
SWAP • 13,95
T-PAC • 13,95
TAG TEAM WRESTLING • 17,95
TEST DRIVE 2 • Collection (mit 4 Rennstrecken) 24,95
THE THREE STOOGES • 13,95
TIME • 12,95
TITANIC BLINKY • 9,95
TRACK SUIT MANAGER • 11,95
TURBO 1000 CC • 9,95
TURTLES • 15,90
TURTLES 2 • 21,95
TV SPORTS BOXING • 29,95
UMS 2 • 29,90
UNDER PRESSURE • 11,50
VADERS • 7,95
VENGEANCE OF EXCALIBUR • 17,95
VENUS THE FLYTRAP • 13,95
VIRTUAL REALITY 2 • Collection (Resolution 101, Virus, Thunderstrike, Sentinel, Weird Dreams) 23,95
VIZ • 9,95
VOLFIED • 10,95
VOODOO NIGHTMARE • 10,95
WARHEAD • 12,95
WARLOCK • 19,95
WARP • 13,90
WATERLOO • 9,95
WEB OF TERROR • 11,90
WILD STREET • 13,95
WILLY BEAMISH • 33,95
WINDSURF WILLY • 13,95
WINGS • 15,95
WOLFPACK • 19,90
WORLD SERIES CRICKET • 19,95
WRANGLER • 13,90
XIPHOS • 15,90
XYBOTS • 10,95
ZIRIAX • 10,95
ZONE WARRIOR • 9,95
ZORK I • 10,95
ZORK III • 10,95
ZYCONIX • 12,95

IBM PC 3,5"

4D SPORTS BOXING • 18,95
AFRICANTRAIL SIMULATOR • 13,95
ARCHIPELAGOS • 11,90
BACK TO THE FUTURE 3 • 15,90
BARBARIAN 2 , 5,25" • 11,95
BASEBALL R.B.I.TWO • 15,95
BASKET MASTER • 13,95
BATTLE TECH 2 • 18,95
MAVIS BEACON TEACHES TYPING • 13,95
BLACKJACK • 9,95
BLOODWYCH • 9,95
BLUES BROTHERS • 14,95
BUSH BUCK • 17,95
CAPTIVE • 18,95
CENTREFOLD SQUARES • 16,95
CHAMPIONS OF KRYNN • 18,95
CHESSMASTER 2100 • 21,95
CISCO HEAT • 15,90
CONFLICT IN EUROPE • 15,90
CRAZY CARS 2 • 12,95
CURSE OF AZURE BONDS • 17,95
DELUXE STRIP POKER • 10,95
DEMONIAK , 5,25" • 13,95
DICK TRACY • 14,95
DIE HARD 2 • 15,95
DOUBLE HIT PACK 1 • Collection(The Three Stooges,King Of Chicago) 21,95
DOUBLE HIT PACK 2 • Collection(Defender Of The Crown, Sinbad) 21,95
DOUBLE HIT PACK 3 • Collection(Rocket Ranger,TV Sport Football) 21,95
DAILY DOUBLE HORSERACING • 10,95
DR. DOOM REVENGE • 10,95
ECO QUEST , VGA • 39,95
ENGLAND FOOTBALL • 19,90
EUROPEAN SUPERLEAGUE • 15,95
FANTASY PAK • Collection(Crystals Of Arborea, Colorado,Boston Bomb) 18,95
FIRE & FORGET 2 • 5,95
FOOLS ERRAND • 12,95
FOOTBALL MASTER • 13,95
FREDDY HARDEST • 13,95
GAME OVER 2 • 13,95
GAZZA II • 15,95
GFL BASEBALL • 11,50
GFL FOOTBALL • 9,95
GHENGHIS KHAN • 15,95
GOLF DOCTOR • 13,95
HAMMER BOY,VGA • 13,95
HOME ALONE (KEVIN!) • 24,95
HOYLE BOOK OF GAMES 3 • 21,95
HUNT FOR RED OCTOBER • 10,95
HUNT FOR RED OCTOBER 2 • 15,90
IMPACT • 9,99
INT. NINJA RABBITS • 11,95
KILLING CLOUD • 15,90
KINGS QUEST IV ,EGA • 33,95
CD
KUNG-FU WARRIOR • 15,95
THE LEGEND OF ROBIN HOOD • 33,95
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED. • 15,95
MANCHESTER UNITED,5,25 • 15,95
MAYA,VGA • 13,95
MAZE ADVENTURES • 5,95
MEGA PHOENIX,VGA • 13,95
MEGATRAVELLER 2 ,5,25" • 21,95
MIGHTY BOMBJACK ,5,25" • 12,95
MINDBENDER • 13,95
MINI OFFICE PERSONAL • 33,95
MIXED UP FAIRYTALE,EGA • 27,95
MIXED UP FAIRYTALE,VGA • 36,95
MOTO GRANDPRIX • 11,95
MOUNTAIN BIKE RACER • 13,95
JACK NICKLAUS GOLF+1 COURSE • 29,95
OBITUS • 21,95
OILS WELL • 18,95
PAPERBOY II • 12,95
PIT-FIGHTER • 15,90
POKER • 11,90
POWER PACK • Collection(Xenon 2,TV Sports Football,Lombard Rally, Defender Of The Crown) 21,95
PREHISTORIK , 5,25" • 12,95
PRO LEAGUE BASEBALL • 9,99
PRO-TENNIS SIMULATOR • 13,95
RACE DRIVIN' • 18,95
RIDERS OF DOOM , 5,25" • 14,95
SARGON V (SCHACH) • 21,95
SHANGHAI II • 21,95
SILENT SERVICE , 5,25" • 17,95
SINBAD • 15,90
SLEEPING GODS LIE • 15,95
SPACE HARRIER • 13,95
SPACE QUEST 4 , EGA • 31,95
SPOT • 8,95
SPY VS SPY 3 • 9,95
STELLAR 7 • 31,95

Mindestbestellmenge 30,— DM. • Lieferung nur solange Vorrat reicht!
Bitte Ersatztitel angeben.

LEMMINGS 2 -

Noch gar nicht so alt, aber doch schon eine Legende: LEMMINGS. Die kleinen Suizid-Nager rennen endlich wieder über den Bildschirm, immer darauf bedacht, möglichst schnell in den Tod zu stürzen. Lange mußte sich die riesige Fangemeinde gedulden, bis Psygnosis den Nachfolger präsentieren konnte. Entsprechend hoch sind auch die Erwartungen. Dem ungeduldigen Leser sei vorweg nur verraten, daß sich das Warten in jedem Falle gelohnt hat.

Das Spielprinzip selbst ist gleich geblieben. 60 kleine Lemminge fallen nach und nach aus ihren Häusern auf den Boden und beginnen sofort loszurennen. Leider ist ihre Intelligenz sehr beschränkt und sie rennen zielsicher auf jeden Abgrund zu. Aufgabe des Spielers ist es, den Lemmingen mit der Maus eine von maximal acht Fähigkeiten zuzuweisen, damit sie nicht in den sicheren Tod rennen. Damit dies nicht zu leicht ist, ist jede Fähigkeit nur in einer beschränkten Anzahl vorhanden. Zudem sind manche Fähigkeiten nur von einer begrenzten Dauer, d.h. ein fliegender Lemming findet sich bald wieder auf dem Boden wieder. Die Hintergrundgeschichte sollte eigentlich schon allen bekannt sein. Die Lemminge müssen nicht nur ihre Behausungen, sondern auch ihre Heimatinsel verlassen, denn diese ist dem Untergang geweiht. Eine alte Lemminglegende besagt, daß an diesem Tag der Prophezeiung ein Führer kommen wird, wie schon einmal geschehen, der ihnen den rechten Weg weist. Mit dem Wissen, wer damit gemeint ist, folgte ich meiner Berufung zum Fluchthelfer, rüstete mich mit einer Maus und machte mich auf den Weg, die zwölf Lemmingsstämme (Tribes) zu retten. Da ich in Sachen Fluchthilfe bereits vor einigen Jahren Erfahrungen mit den todessüchtigen Tierchen machen durfte, dachte ich mir: Nichts leichter als das. Doch im Laufe der Zeit hat sich nicht nur auf dem Amiga-Sektor, sondern auch in der Welt der Lemminge einiges geändert. Daß sich mittlerweile zwölf eigenständige Stämme mit eigenen Kulturen gebildet haben, war noch das geringste Problem. Komplizierter wurde es, als ich erfuhr, daß es mittlerweile 50 verschiedene Gattungen mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten gibt. Angefangen beim Lemming mit Jetpack, über den Laser-Sprengexperten, den Surfer, den Skifahrer und Stabhochspringer, bis hin zu kayakfahrenden Lemmingen, machen sie eigentlich alles, was das Vorbild Mensch auch treibt. Für Abwechslung in dieser Hinsicht war also gesorgt, aber es sollte noch mehr kommen. Beim Öffnen der Verpackung entdeckte ich, daß sich auch die Programmdisketten auf drei Stück vermehrt haben, wobei die erste lediglich das Intro beinhaltet. In diesem wird auf rührende Art und Weise die Geschichte vom Schicksal der Lemminge erzählt. Nach dem Laden der anderen beiden Disks landete ich schließlich im Hauptmenü und hatte die Qual der Wahl, mit welchem Lemmingsstamm (oder welcher Welt) ich mich zuerst beschäftigen sollte. Ägypten, Weltraum, Polarwelt oder eine andere? Als konservativer Tester entschied ich mich zuerst für die "klassische Welt" und siehe da, ein nicht unbekannter Bildschirm erfreute meine Augen. Ein alter Level aus dem ersten Teil wartete darauf, gelöst zu werden. Doch schon im zweiten Level wurde ich vor eine völlig neue Aufgabe gestellt und begriff langsam, worum es eigentlich geht. In LEMMINGS 2 gibt es nämlich keine Vorgaben mehr, wieviele Tierchen gerettet werden müssen. Lediglich ein Lemming muß als Minimum einen Level überleben, damit man in den nächsten gelangen kann. Doch damit der Spielerergeiz nicht auf der Strecke bleibt, erhält man nach jedem Level eine Medaille. Deren Farbe (Gold, Silber oder Bronze) hängt von der Prozentzahl der Lemminge ab, die man in einem Level durchbringen konnte. Hat man zum Beispiel

Völlig neue Lemmingfähigkeiten und -welten.

The Tribes

Auch der zweite Teil ist ein Renner

eine Welt, bestehend aus zehn Levels, vorwiegend mit Goldmedaillen gelöst, erhält man ein goldenes Talismanstück. Höchstes Ziel ist es also, für jede Welt ein Teil zu ergattern, also insgesamt zwölf Stück, die zusammen den großen Lemmings-Talisman ergeben. Wer öfter Lemminge opfert und dementsprechend weniger ins Ziel bringt, erhält logischerweise weniger wertvolle Medaillen und letztendlich auch ein bronzenes oder silbernes Talismanstück. Die Leveldesigner von Psygnosis haben natürlich alles daran gesetzt, um es dem Spieler möglichst schwer zu machen. Dies ist ihnen auch hervorragend gelungen. Der Schwierigkeitsgrad von Lemmings 2 übertrifft den des ersten Teils bei weitem. Lediglich der erste Level einer Welt ist noch ein Kinderspiel. Bereits der folgende erfordert längeres Kopfzerbrechen. Um Attentaten auf den unschuldigen Amiga vorzubeugen, hat Psygnosis jedoch die Möglichkeit offengehalten, jede Welt abzubrechen und mit einer neuen zu beginnen. Erfreulich ist auch, daß der Spielstand jederzeit auf Diskette abgespeichert werden kann und die lästige Eingabe von Levelcodes somit wegfällt. Leider ist es dafür nicht mehr möglich, die Geschwindigkeit einzustellen, mit der die Lemmings aus ihren Behausungen fallen. Von der Steuerung her ist ansonsten alles nahezu beim alten geblieben, auch der Bildschirmaufbau blieb vertraut und ermöglicht Kennern einen sofortigen Einstieg. Lediglich das Ventilator-Icon ist neu, mit dem man fliegende Lemminge in alle Richtungen blasen kann. Ein Rätsel blieb mir jedoch, warum der lustige Zwei-Spieler-Modus nicht mehr aufgenommen wurde, aber dies tut dem Spiel weiter keinen großen Abbruch. Die Grafiken sind durchweg von hervorragender Qualität und sehr abwechslungsreich, insbesondere zwischen den einzelnen Welten. Das Scrolling ist butterweich und die Ladezeiten unglaublich kurz. Untermalt wird das Ganze von passenden, qualitativ hervorragenden Musikstücken, für jede Welt ein eigenes. Das Handbuch ist erfreulich kurz, ohne daß dabei wichtige Informationen verschwiegen werden. Hauptsächlich werden darin die verschiedenen Fähigkeiten der Lemminge beschrieben, die man übrigens in verschiedenen Practice-Leveln üben kann. Ich könnte noch viel mehr über dieses hervorragende Spiel schreiben. Leider habe ich keine Zeit mehr, denn ich muß unbedingt noch den nächsten Level lösen. Mein Rat: Unbedingt kaufen.

(mat)

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☐
2. Drive ☑ 2 Player ☐

STRATEGIE

Hersteller Psygnosis
Preis ca. DM 90,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Umschaltmöglichkeit 50/60 Hz

85%

90%

95%

93%

Diesmal ist nur ein Lemming pro Level zu retten.

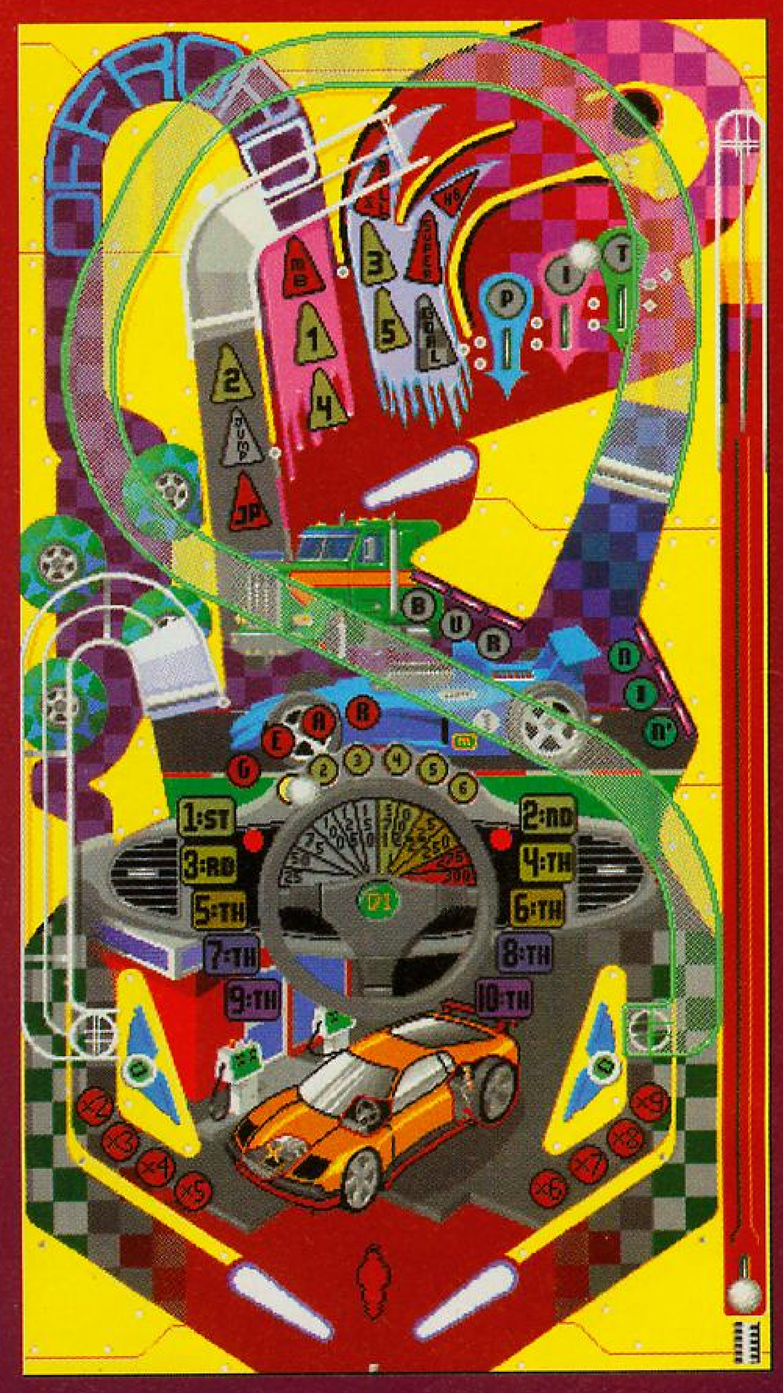
Offizielle Deutsche "Pinball-Fantasies" Meisterschaft 1993

Ihr habt einen Pin und einen Ball? Und dazu vielleicht auch noch ein bißchen Fantasie? Dann solltet Ihr Euch die Tage vom 21. - 23. Mai dick und rot in Eurem Kalender anstreichen. Denn dann rollt die Kugel, und zwar jeden Tag von 8 bis 20 Uhr im Hotel Weserschlößchen in Nienburg.

Veranstalter dieser vielversprechenden Meisterschaft ist der Computerspieleversand Softsale, der sich auch um die Bereitstellung der verlockenden Preise kümmert. Und da haltet Euch fest: Der deutsche Pinball Fantasie König residiert für unglaubliche 14 Tage im Herzen der Zocker, Gambler und Glücksritter, in Las Vegas. Doch damit noch nicht genug. Der zweite Sieger darf sich übers Wochenende mit Mickey, Donald und einer Person seiner Wahl im Euro Disney Resort bei Paris vergnügen, während der dritte Sieger zu einer Computermesse in Deutschland eingeladen wird.
Ihr seid neugierig geworden? Na dann los. Bis zum 10.5.93 könnt Ihr Euch noch anmelden und die obligatorische Startgebühr an den Veranstalter entrichten. Hier für die ganz Eiligen die Adresse:

Softsale
Schloßplatz 19
3070 Nienburg
Kennwort:
Pinball Fantasies DM

Dort könnt Ihr auch Näheres zum Austragungsmodus erfahren. Wer dies alles erledigt hat, der bekommt eine Teilnahmebestätigung, auf der alle relevanten Informationen enthalten sind.
Ein Wort zum Austragungsmodus: Die maximale Spielzeit pro Wettkampf beträgt 15 Minuten, danach wird automatisch und unter Aufsicht abgebrochen. Im Verlauf dieser 15 Minuten stehen maximal 2 Spiele à 3 Bälle zur Verfügung. Dannach ist der offizielle Teil für den Spieler beendet. Der Highscore wird vermerkt und in Kopie an den Spieler ausgehändigt. Der Bessere gewinnt.
Neben der eigentlichen Meisterschaft besteht auch noch die Möglichkeit, sich in deren Verlauf über die Amiga-Neuheiten zu informieren und unter Umständen gibt es auch noch ein reichhaltiges Rahmenprogramm.



PREMIER MANAGER

Im harten Geschäft der Fußballprofis zählen nicht nur die Tore, die auf dem grünen Rasen erzielt, sondern auch wichtige Entscheidungen, die von grauen Eminenzen am grünen Tisch getroffen werden. Das ursprünglich harmlose Herumkicken steigert sich in diesen Sphären zum knallharten Geschäft, welches von auf Profiterzielung erpichten Managern wie jedes Wirtschaftsunternehmen geführt wird.

Nicht anders ist es bei Premier Manager: Hier sind diejenigen von Euch gefragt, welche lieber Macht über Spieler und Verein ausüben, als sich um ein rundes Stück Leder raufen möchten. Dieser Typus scheint ja nicht gerade selten zu sein, denn insgesamt vier Spieler können gleichzeitig ihren jeweiligen Verein durch das Profigeschäft lenken. Premier Manager differiert kaum von anderen Simulationen dieses Genres. Auf dem Screen erscheinen die obligatorischen Status- und Informationsfelder, welche Angaben über Finanzen des Vereins, Spielertransfers oder Spielergebnisse offerieren. Über zahlreiche, mit einschlägigen Symbolen verdeutlichte Icons gebt Ihr Eure Entscheidungen ein. So können u.a. Profis eingekauft, die Taktik hinsichtlich eines mehr offensiveren oder defensiveren Spiels geändert sowie mit anderen Managerkollegen konferiert werden. Via Telephon kontaktiert Ihr die Clubdirektoren (falls Ihr kündigen wollt) oder aktiviert Eure Hilfstruppen in Form von Trainern bzw. Masseuren. Mittels Telefax erhält man wichtige Infos über die Liga, in der sich Euer Team gerade abmüht. Leider ist hierbei weder die deutsche Bundes- noch irgendeine Landesliga gemeint, sondern vielmehr britische bzw. europäische Cups wie UEFA oder gar erfundene Meisterschaften wie der "Fantasy"-Cup. Den Zugang zum Spiel erhält man über eine genauso unerbittliche wie umständliche Codeabfrage, die man mittels Codewheel ermittelt. Da Premier Manager sicherlich nicht an einem Abend entschieden wird, kann man den einmal erreichten Stand absaven. Leider ist das Spiel komplett in Englisch, zudem ist eine akustische Untermalung nur im Intro hörbar. *(mr)*

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☐
2. Drive ☑ 2 Player ☐

WIRTSCHAFTSSPIEL

Hersteller Gremlin
Preis ca. DM 80,-
Muster von Hersteller

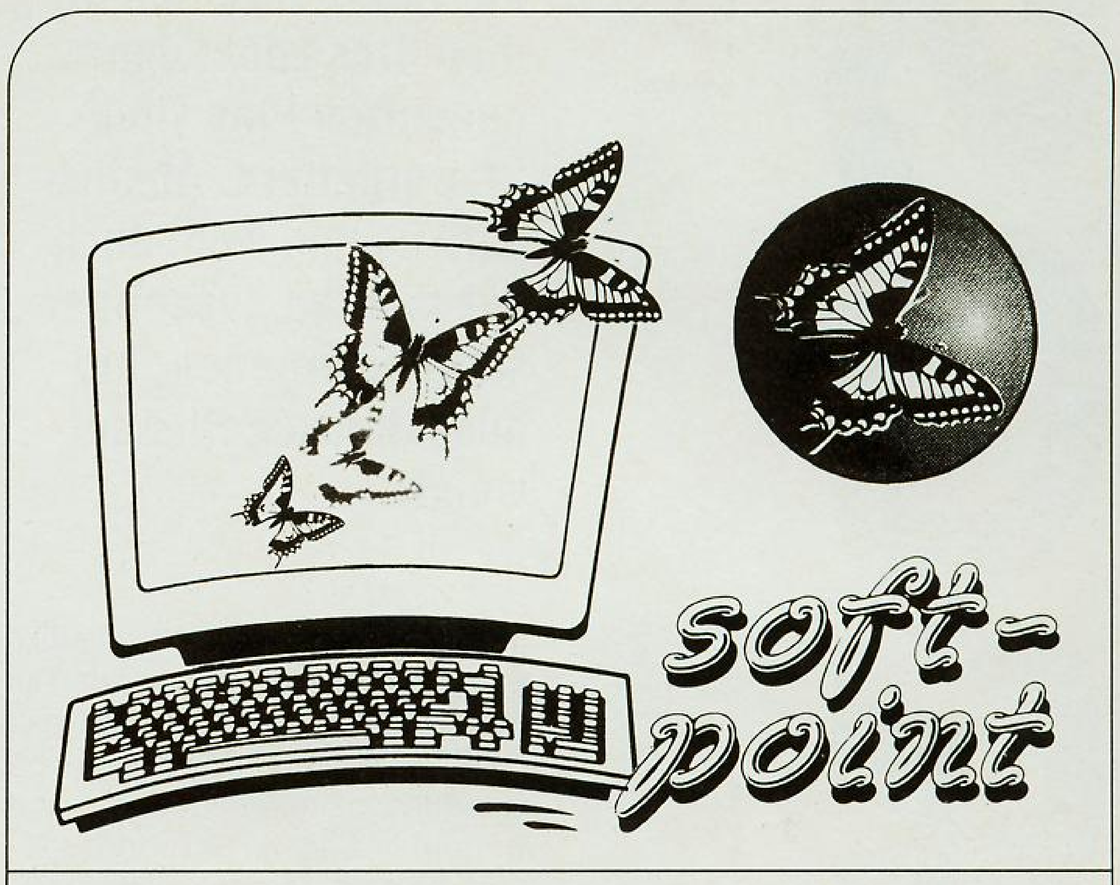
Besonderheiten
- Komplett in Englisch

15%

65%

65%

60%



Wir vermieten und verkaufen zu Toppreisen die neuesten Computerspiele für alle gängigen Systeme!

Angebote

PC Symphony Karte, Adlip Compatible plus Lautsprecher	85,-
Audio Blaster Pro 4.0, mit OPL3 Chip deutsche Version inkl. „Santa Fe"-Software Voc386 u. „Talking Blaster jr." sowie CD u. Demo-Version von HSC „Inter Active"	353,-
Audio Blaster 2.5 ink. CD-Rom Interface	198,-
Audio Blaster Junior	115,-
10 Watt Lautsprecherboxen für ihre Soundkarte	25,-

AMIGA-Reparaturen schnell und preisgünstig
(Anfrage bei Ihrem Soft-Point -Partner)

Sie finden uns in folgenden Städten:

3000 Hannover (Altstadt)
Klostergang 1
Tel.: 05 11 / 32 12 14

3300 Braunschweig
Hagenmarkt 15-16
Tel.: 05 31 / 12 50 60

4700 Hamm 1
Wilhelmstr.40 b
Tel. auf Anfrage

7100 Heilbronn
Obere Neckarstr. 8
Tel.: 0 71 31 / 96 36 90
Fax: 0 71 31 / 96 36 91

O-9700 Auerbach
Breitscheidstr. 14
Tel.: 0 37 44 / 8 03 21

O-6060 Zella-Mehlis
Lämmermannstr. 4
Tel.: 0 36 82 / 22 25

3200 Hildesheim
Kardinal-Bertram-Str. 32
Tel.: 0 51 21 / 3 56 86

4600 Dortmund 1
Kaiserstr. 210
Tel.: 02 31 / 59 47 11

7070 Schwäbisch Gmünd
Hintere Schmiedgasse 25
Tel. 0 71 71 / 3 09 82

O-2000 Neubrandenburg
Woldegker Str. 32
Tel.: 03 95-44 15 37

O-7500 Cottbus
Michael-Beystr. 4
Tel.: 03 55 / 72 27 22
oder 03 55 / 72 27 42

Wenn Sie auch eine Soft-Point Filiale eröffnen wollen, fordern Sie bitte unverbindlich unsere Informationen an:
Telefon-Hotline:
Tel.: 05121/130462 • Autotel. 0171-6004491 • Fax: 05121/130464

BITMAP BROS

SOLL

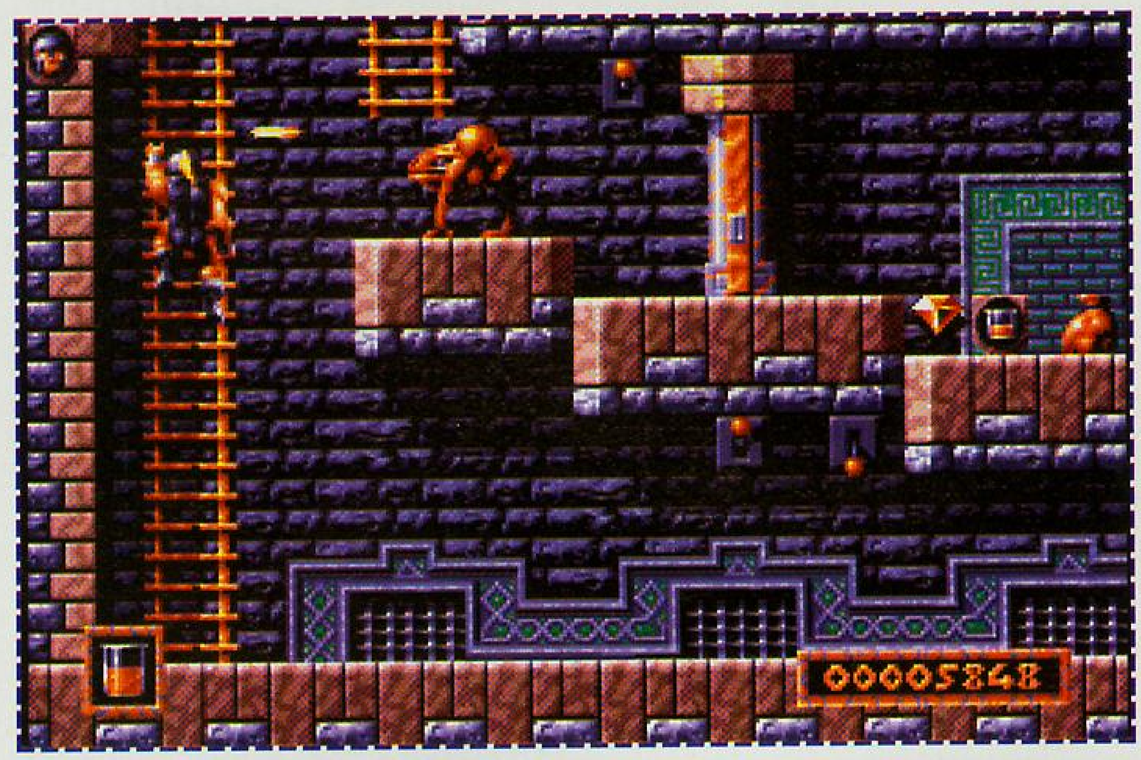
Die erste Compilation der Hitproduzenten Bitmap Bros konnt den begehrten Play Time-Star ergattern. Ähnlich wird es nun wohl auch der zweiten Zusammenstellung ergehen, die ausnahmslos Hits aufweist.

Unter der Garde der vertikal scrollenden Shoot´em Ups kann Xenon II immer noch mit einer den höchsten "Sprite pro Quadratzentimeter"-Quoten aufwarten, in Sachen Schwierigkeitsgrad stellt es die Konkurrenz sogar immer noch in den Schatten. So läßt sich Xenon II wohl am kürzesten beschreiben. Die Jungs der Bitmap Bros übernahmen bei diesem Spiel zwar lediglich das Design, während The Assembly Line die Programmieraufgabe übernahm, nichtsdestotrotz muß dieses Spiel in jeder gutsortierten Sammlung eines Actionfreaks enthalten sein.

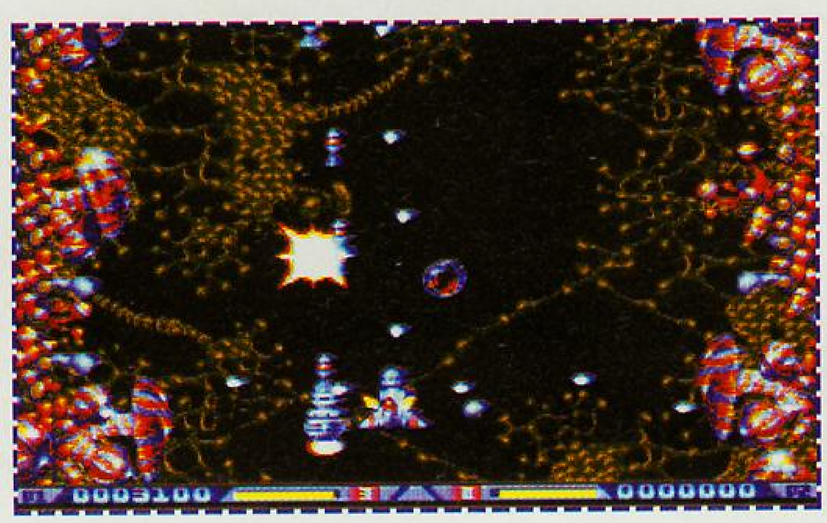
Gerade zu der Zeit, als Turrican II das Actiongenre auf den Kopf stellte, erschien mit Gods ein recht ähnlich aussehendes Spiel, was natürlich sofort für Head To Head-Vergleiche unter den Spielekennern genutzt wurde, jedoch meiner Meinung nach zu Unrecht. Dan Malones Grafiken waren von bester Qualtität und tatsächlich auf den ersten Blick mit dem Factor 5-Spiel stilverwandt, das Gameplay war jedoch in Gods deutlich geruhsamer und geschicklichkeitsorientierter. Gods bietet letztendlich anspruchsvolle Plattform-Action, die auch heute noch gefallen kann. Das letzte Spiel dieser Compilation gilt bis heute als große Besonderheit unter den Releases der Bitmap Bros. Der grafische Stil aller Bitmap Bros Spiele ist eigentlich im Bereich Fantasy einzuordnen, wie er auch in der neuen Chaos Engine zu bewundern ist. Mit Magic Pockets wagten sie sich jedoch einmal in den Cartoon-Bereich. Das putzig animierte Bitmap-Kid erlebt dank seiner wunderbaren Hosentaschen geradezu fantastische Abenteuer, die besonders durch die tollen Animationen zu begeistern wissen. Technisch wurde dieses flotte Plattformspektakel gekonnt inszeniert, und eine knackige Titelmusik überzeugte auch Pop-Fetischisten.

Insgesamt gesehen bietet diese Compilation etwas für jeden, der auf Action steht. Ein klassisches Shoot´em Up, eine anspruchsvolle Jump and Shoot-Variante und ein niedliches Plattformspiel sorgen für gelungene Abwechslung, womit ich auch diese Compilation jedem Amiga-Besitzer ans Herz legen möchte. Die Hitquote von 100 Prozent kann man schließlich nicht jeden Tag einer Compilation zuerkennen.

(hi)



Gods wurde mittlerweile wohl auf allen gängigen Computertypen ein Mega-Hit. Es stellt wohl das High-Light dieser Compilation dar.



AMIGA

Hersteller Mindscape
Preis ca. DM 90,-
Muster von Hersteller

SPIELESAMMLUNG

81%

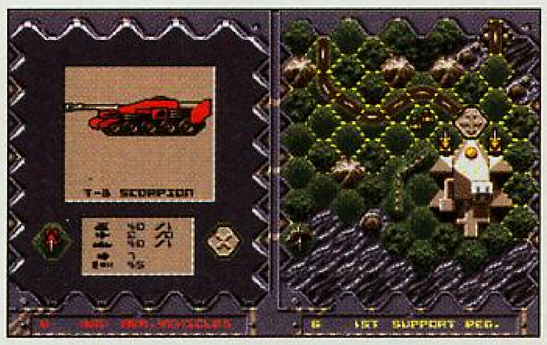
Battle Isle + Data Disk No. 1

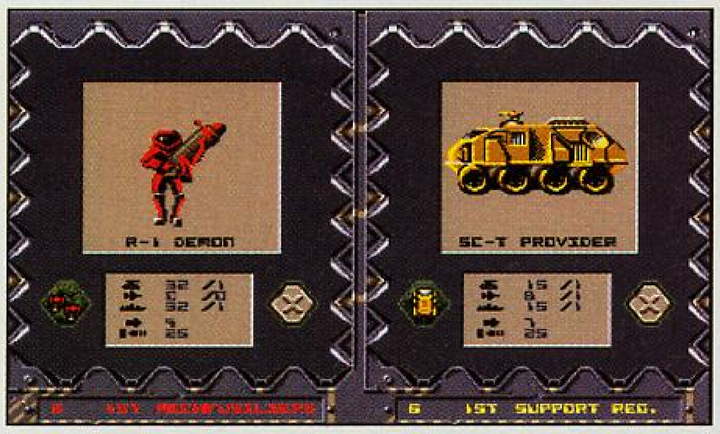
PLAY TIME Star Amiga

Wer sich als alter oder neuer Amigianer noch immer nicht für den Strategie-Knüller Battle Isle entschließen konnte, dem wird die Entscheidung ab sofort mehr als leicht gemacht. Im preiswerten, taschengeldfreundlichen Doppelpack wird Euch nämlich jetzt das Hauptprogramm des Inselgemetzels plus der Data Disk No. 1 offeriert.

Eigentlich gibt es zu Battle Isle, dem Science-Fiction-mäßigen, irgendwo in der Zukunft auf einem fernen Planeten angesiedelten Strategiespiel schon fast nichts mehr zu sagen. Wunderbare Grafiken, auf den ersten Blick vertraute, doch andererseits ziemlich futuristische Fahrzeuge sowie verschiedenste Geländearten lassen die Herzen nicht nur eingefleischter Freunde dieses Genres höher schlagen. Die beigefügte Mission-Disk bietet zwar keine Innovationen im Hinblick auf die Anzahl und Einsatzmöglichkeiten der Kampfrobots, Panzer, Jets, Helis und Wasserfahrzeuge der drei Teilstreitkräfte, wenn man davon absieht, daß man nunmehr Flachwasserboote in Binnengewässer einsetzen und eine Brücke schlagen kann, die nur von Infanterieeinheiten ohne schwere Waffen benutzbar ist. Wer seine strategischen Fähigkeiten lieber allein unter Beweis stellen will, ist jedoch mit 24 neuen Karten mehr als gut bedient. Im Zweier-Modus gibt's immerhin acht zusätzliche Karten. Dadurch dehnen sich die Spielmöglichkeiten auch auf ein Wüstengelände sowie eine eher arktisch anmutende Landschaft aus. Bedingt durch die Komplexität des Games ist Battle Isle mehr etwas für erfahrene Compi-Strategen.

(mr)





AMIGA	STRATEGIE
A ☑ A 500 plus ☑ unterstützt	**Hersteller** Blue Byte **Preis** ca. DM 80,-
1 MByte ☐ HD Drive ☑ 2. Drive ☑ 2 Player ☑	**Muster von** Hersteller
	Besonderheiten - Komplett in Deutsch - Battle Isle Poster enthalten

Inserentenverzeichnis

Acclaim 31, 85
Bomico 17
ComCon 91
Computer World Freiburg 33
Computerworld Nürnberg 99
CPS 23
CT 71, 83, 89, 105, 129
CP 62, 95, 113, 119, 125
CWM 109
Dynamics Marketing 57
ELA-Versand 64
Flashpoint 81
Free Move 79
Golden Games 101
Gremlin 37
Groovers 41
Groß Electronic 81
Infogrames 17
Inter-Soft 13
Joysoft 25
Konami 132
Laguna 2, 3, 4
Leisure Store 81
Microprose 51
Multimedia Soft 49
New Point 97
Okay Soft 87
Pfister Spieleversand 61
Power Station 81
Raguzi 97
Rushware 37
Schneider 29
Soft-Point 45
Soft & Sound 93
Softcode Dtl 77
Softsale 67
Starbyte 9
Storbeck 65
Software 2000 11
Top 4 68
T.S. Datensysteme 15
Videogame-Center 97
Wial-Versand 26, 27
Zapp Games 115

Impressum Play Time:

Verlag:
CT Computec Verlag GmbH & Co.KG,
Innere Cramer-Klett-Straße 6,
8500 Nürnberg 1,
Telefon 0911/53 25-0

Anschrift der Redaktion:
CT Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion "Play Time",
Isarstraße 32,
8500 Nürnberg 60

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth *(cg)*

Leitender Redakteur:
Arthur Kreklau *(ak)*

Public Relations:
Thorsten Szameitat *(ts)*

Redaktionsberatung:
Christian Müller *(cm)*

Text- und Bildredaktion:
Michael Erlwein *(me)*

Redaktion Deutschland:
Alexander Geltenpoth *(ag)*, Oliver Menne *(om)*, Hans Ippisch *(hi)*, Rainer Rosshirt *(rr)*,

Freie Mitarbeiter:
Markus Gurnig *(mg)*, Thomas Borovskis *(tb)*, Mathias Ritz *(mr)*, Martin Müller *(mm)*, Thomas Brenner *(br)*, Rainer Weckwerth *(ray)*, Robert Reischmann *(re)*, Harald Wagner *(hw)*, Tony Jones (tj), Dietmar Langner (dl), Mathias Kolb (mat), Marcel Tippmann *(mt)*, Peter Wölflik (wl)

Redaktion England:
Timothy Wilkins *(tw)*, Paul Rigby *(pr)*

Layout:
Michael Schraut, Simon Schmid, Hansgeorg Hafner, Dieter Steinhauer

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH,
Falkstraße 45-47,
4100 Duisburg,
Telefon 0203/3051111
Fax 0203/3051134

Werbung:
Stefanie Arzberger

Druck:
Cooper Clegg Ltd,
Tewkesbury, U. K.

Logo-Entwicklung & Namensfindung:
Profund Werbung GmbH, Fürth-Stadeln

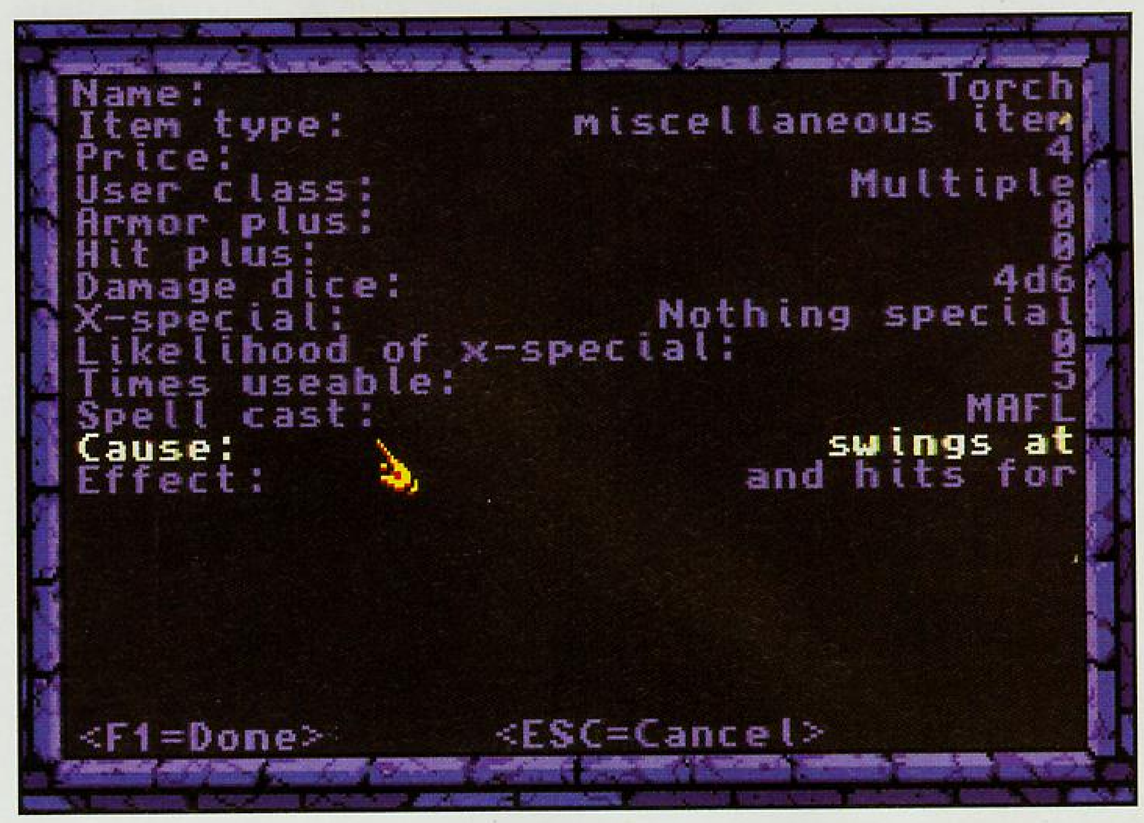
Abonnement:
Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben) DM 52,-. Ein Abonnement gilt für mindestens ein Jahr.

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

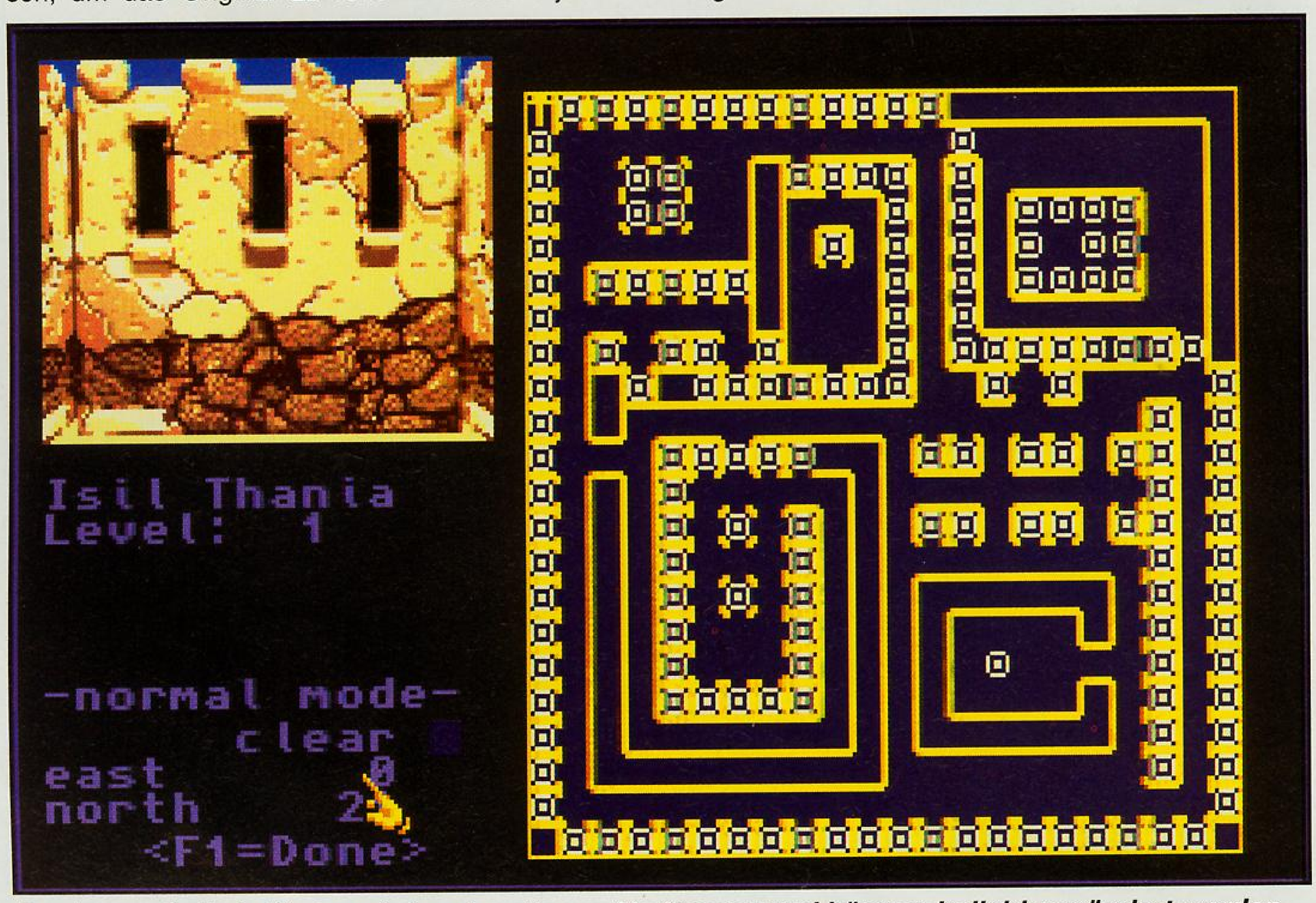
Urheberrecht:
Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.
Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

BARD'S TALE CONSTRU

Seid mal ehrlich! Wie viele von Euch haben schon über Spielen gesessen und sich gesagt, daß sie das selber viel besser machen können? Aber wegen des ganzen Drumherum und auch wegen des Zeitaufwands habt Ihr einfach Eure Unzufriedenheit verdrängt und seid zu größeren und (hoffentlich) besseren Adventure-Spielen übergewechselt. Tja, jetzt habt Ihr keine Entschuldigung mehr! Nein, dies hier ist kein "Spiele"-Test sondern etwas, was Euren Horizont bezüglich Spieleaufbau und hoffentlich auch Spielfähigkeit erweitern wird.

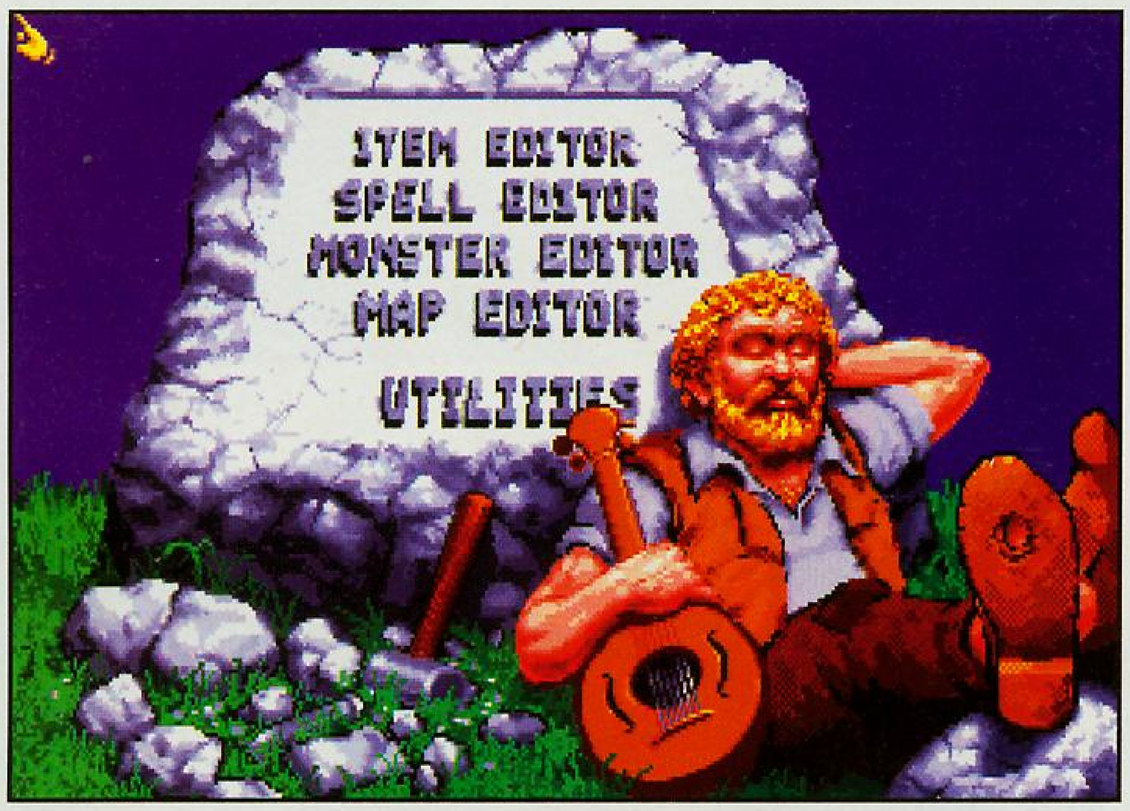


Falls man sich erinnert: Electronic Arts hat "Bards Tale" als die erste international beachtete Adventure-Serie für den Amiga entwickelt. Es beinhaltete die Grundelemente wie Drachen und Dungeons aus der Sicht des Spielers. Das Zusammenspiel zwischen den Charakteren, egal ob Freund oder Feind, war äußerst begrenzt, das Scrolling recht langsam und ohne sich die Karten zu zeichnen, war man sehr bald in irgendeinem Dungeon dem sicheren Tod geweiht.
Das hat jetzt alles ein Ende! Jetzt könnt Ihr Eure eigenen Designer-Waffen bauen, Zaubersprüche, Ungeheuer und Karten selbst zusammenmixen. Es scheint, Electronic Arts wollte es Euch überlassen, das ultimative Bards Tale-Abenteuer zu konstruieren. Aber wenigstens haben sie uns die richtigen Werkzeuge überlassen, um das Original zu rekonstruieren, bzw. (vielleicht) zu verbessern.
Nach Beäugen dieses Produkts ist mein Respekt vor dem, was die meisten Designer durchmachen, um ein halbwegs interessantes und durchschnittlich anspruchsvolles Adventure zu entwickeln, gewachsen. Zuallererst braucht man natürlich ein Ziel. Man will ja schließlich wissen, warum man alle Nase lang eines auf die Rübe bekommt. Normalerweise ist irgend so ein Oberfiesling, der die schöne Maid geklaut, begriffelt oder sonst irgend etwas angestellt hat, vorhanden. Die Schöne muß natürlich gerettet werden - Ehrensache. So, jetzt muß das Ganze natürlich erschwert werden. Man geht ja nicht einfach ins Schloß, haut dem Obermotz sein Armani-Schwert um die Ohren, kriegt die Jungfrau und Friede, Freude, Eierkuchen. Natürlich braucht jeder Fiesling auch seinen Namen. Dergleichen auch seine Untertanen. Electronic Arts hat einen einfachen Monster-Editor entwickelt, durch den alle nötigen Aspekte geregelt werden, um die notwendigen Stufen der Bösartigkeit abzuklären. Ich wußte nie, daß Monster so kompliziert sein können. Zuerst müssen Beschaffenheit, Hitpoints und Kampfoption der Kreatur festgelegt werden. Es ist wichtig, festzustellen, ob das Monster illusionär ist oder nicht, und wie oft man draufhauen muß, bis es endlich den Löffel abgibt, des Weiteren, wie es kämpft. Auch schadet es nicht, zu wissen, wie oft es während eines Kampfes zum Schlag kommt. So, jetzt soll das Ding ja auch etwas gleichsehen. Im EA-Editor habt Ihr die Auswahl zwischen ca. 40 Bildern. Ihr könnt aber auch Eure eigenen Kunstwerke von Deluxe Paint Enhanced oder Deluxe Paint Animation herübertransferieren. In der Anleitung steht, daß extra für diesen Zweck ca. 30 Plätze vorhanden sind. Falls Ihr diese überschreitet, werden die voreingestellten 40 Plätze gelöscht. Kommen wir zum Item-Editor. Hier erhaltet Ihr und Eure Getreuen die Kraft, um die Monster wieder plattzumachen. Wie Euch jeder kampferfahrene Recke bestätigen wird: Es gibt keinen Ersatz für die richtigen Waffen. Um ein ausgewogenes Spiel zu garantieren, muß die Anzahl der aufzufindenden Gegenstände pro Dungeon limitiert werden. Es wäre sinnlos, wenn man alles gleich im ersten Level findet. Das Ganze sollte interessant bleiben. Noch eine Besonderheit: Wenn Ihr bei Garth einkaufen geht, beachtet, daß er nur die ersten zehn Sachen Eurer Liste verkauft. Außerdem verkauft er nichts, was er von Euch übernimmt. Noch wichtiger: Die einzelnen Waffen dürfen nicht zu schlagkräftig ausgelegt werden, um zwar hilfreich, aber nicht zu erfolgreich zu sein. Außerdem sollte nicht jeder Kämpfer alle Waffen benutzen können, sondern diese auf die Stärke der ein-



Zwei vorgefertigte Karten stehen bereits zur Verfügung und können beliebig geändert werden.

CTION SET



zelnen Helden ausgelegt werden. Jetzt wird's interessant. Wir haben die Magie natürlich nicht vergessen. Was wäre ein zünftiges Rollenspiel ohne die richtigen kernigen Sprüche? Im Spell-Editor habt Ihr Gelegenheit, einmal so richtig im Hexenkessel zu rühren und Eure Helden (und natürlich auch einige Monster) mit Zaubersprüchen auszustatten. Dann muß natürlich auch der zugefügte Schaden durch die entsprechenden Spells geregelt werden. Wenn jetzt alle Monster und Helden ausgestattet sind, brauchen die Jungs natürlich auch eine Heimat. Wenn man in den Map Editor geht, findet man ein 22 x 22-Raster mit einer Wand drumherum, das vollkommen leer ist. Wer aus dem Raster läuft, kommt auf der anderen Seite wieder herein. Mit anderen Worten: Es entsteht ein Endloseffekt. Zusätzlich habt Ihr die Auswahl zwischen verschiedenen Wänden. Klickt die gewünschte Wand an und zieht sie einfach auf die gewünschte Stelle der Karte. Während Ihr die Karte entwickelt, könnt Ihr Extras wie durchziehende Horden von Monstern oder Schatztruhen oder auch magische Gegenstände einbauen. Auch Gefahrenzonen wie Fallen, magische Zonen oder Regenerationspunkte können bestimmt werden. Verborgene Plätze wie das Review Board oder Garths Laden sind auch noch unterzubringen. All das hat selbstverständlich seinen Preis. Man braucht ein Minimum von 640 K freier Kapazität und 1,2 MB Platz auf einer Festplatte. Jeder zusätzliche Speicherplatz wirkt sich natürlich auf die Größe des Dungeons und somit auch des ganzen Spiels aus. Also, auf was wartet Ihr noch, jetzt ist DIE Gelegenheit, den Herren Designern einmal zu zeigen, daß Ihr das alles doch viel besser könnt (oder etwa doch nicht?). Zumindest wird vielleicht der eine oder andere von Euch etwas bescheidener, wenn man sieht, was für eine Arbeit in so einem Rollenspiel steckt. Und vergeßt nicht, die Hauptarbeit ist Euch hier schon abgenommen!

(tj)

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☑
2. Drive ☑ 2 Player ☐

ROLLENSPIEL

Hersteller Electronic Arts
Preis ca. DM 90,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Ideen werden als einziges nicht mitgeliefert

50%

80%

70%

68%

MultiMedia Soft

Play a Game
Computerspiele Soft

MultiMedia Soft-Läden

finden Sie in:

0-1150 BERLIN,	Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9986164
0-2500 ROSTOCK,	Computer & Software Waldemarstraße 21
0-5020 ERFURT,	Meienbergstraße 20 Tel. 0361-669742
0-5230 SÖMMERDA,	Franz Mehring Str. 1 Tel. 03634-42564
0-8046 DRESDEN,	Pirnaer Landstr. 239 Tel. 0351-2230201
2000 HAMBURG 20,	Heußweg 67 Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70,	Wendemuthstraße 57 Tel. 040-6528426
2000 HAMBURG 73,	Saselerstraße 134 d Tel. 040-6780605
2390 FLENSBURG,	Dorotheenstraße 37 Tel. 0461-54075
2430 NEUSTADT,	Waschgrabenstr. 11 Tel. 04561-16189
2440 OLDENBURG,	Große Schmützstr. 4 Tel.04361-1365
4000 DÜSSELDORF,	Berta v.Suttner Platz Hauptbahnhof Tel. 0211-7883776
4100 DUISBURG 1,	Gravelottestraße 28 Tel. 0203-667494
4400 MÜNSTER,	Weseler Straße 48
4407 EMSDETTEN,	Frauenstraße 23 Tel. 02572-89646
4500 OSNABRÜCK,	Martinistraße 82 Tel. 0541-434792
4630 BOCHUM 6,	Sommerdellenstr.54 Tel. 02327-10063
5090 LEVERKUSEN,	Carl Leverkus Str. 2 0214-403207
5100 AACHEN,	Guiatastraße 2 Löhergraben Tel. 0241-407893
5160 DÜREN,	Kölnstraße 51 Tel. 02421-189368
6000 FRANKFURT,	Mühlgasse 20 Tel. 069-7077575
6600 SAARBRÜCKEN,	Stengelstraße 8 Tel. 0681-53692
8460 SCHWANDORF,	Klosterstraße 8 Tel. 09431-1720

Spielen - Testen - Kaufen

Haben Sie Interesse an einen MultiMedia Soft Laden? Fordern Sie unsere Information an.

5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368 (11-19h)

Versandzentrale:
5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel.02421-189368 (11-19h)
PREISVERGLEICH empfohlen
TOP-ANGEBOTE z.B.:

IBM-PC:

X-Wing, DV	84,95 DM
Strike Commander	89,95 DM
Dune 2, DV	64,95 DM
Lemmings 2	79,95 DM
Pinball Dreams	54,95 DM
Space Quest 5, DV	69,95 DM
Streetfighter 2	64,95 DM

ZUBEHÖR:

Orig. Sound Blaster 2.0	187,95 DM
Stereochip SB 2.0	39,95 DM
Orig. Soundblaster PRO 3	290,95 DM
Orig. Sound Blaster 16ASP	499,95 DM
Soundblaster CDROM	499,95 DM
GRAVIS Joystick schwarz	69,90 DM
GRAVIS Gamepad	49,90 DM
THRUSTMASTER Joystick	179,95 DM

AMIGA:

Atac	64,95 DM
Desert Strike	64,95 DM
Gunship 2000	79,95 DM
Jonathan	69,95 DM
Lionheart	54,95 DM
The Chaos Engine	44,95 DM
Walker	64,95 DM

ZUBEHÖR:

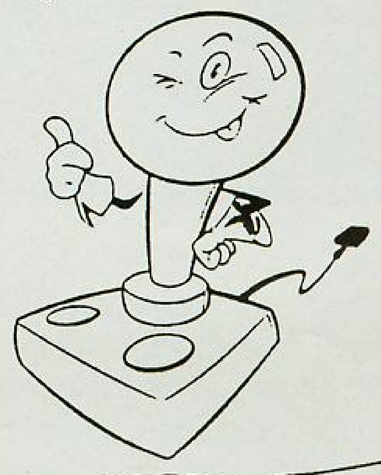
Umschaltplatine + Kickstart 1.3	79,95 DM
Umschaltplatine + Kickstart 2.0	119,95 DM
Controller + 85 MB Festplatte	849,95 DM
2 MB SIMMs für Festplatte	149,95 DM
Laufwerk 3.5" extern	129,95 DM
RAM Board 512 KB A500i	54,95 DM
Joystick Competi. MINI STAR	29,95 DM

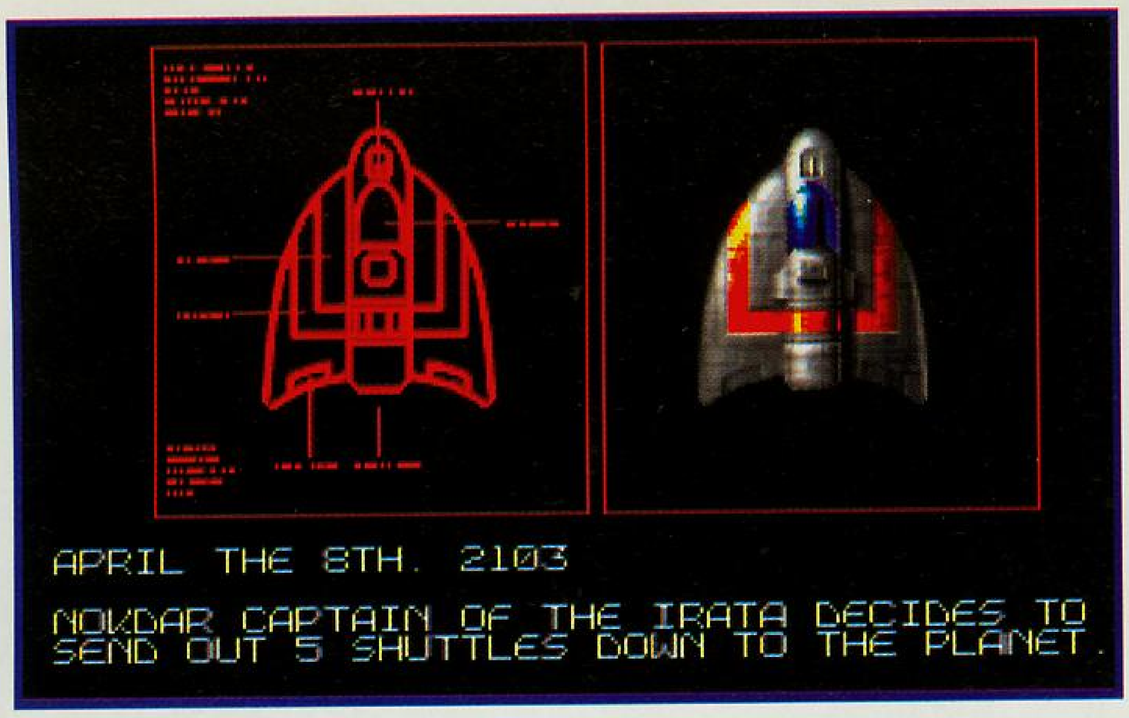
ROLLEN-BRETT-SPIELE:

DSA Basis Spiel	34,95 DM
DSA Mit Mantel, Schwert ...	34,95 DM
DSA Bücher	15,95 DM
MYDGARD Basis Spiel	44,95 DM
MYDGARD Sturm Mokattam	34,95 DM
STAR Quest/HERO Quest	79,95 DM
BATTLETECH Luxusausg.	49,95 DM
PERRY RHODAN Rollenspiel	54,95 DM
RUNE Quest	39,95 DM
CIVILIZATION 2	59,95 DM
Plüsch,Power,Plunder	18,95 DM

Wir sind weder teuflisch noch himmlisch, sondern einfach preiswert!
Über 2000 Computerspiele und über 300 Brettspiele lieferbar!

Die Preise verstehen sich als Versandpreise. Ladenverkauf ist teurer, da mit höheren Kosten verbunden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung und Preise solange unser Vorrat reicht. Versandkosten 10,50 DM, ab 300 DM Bestellwert 6,50 DM, ab 600 DM Bestellwert frei. Nicht alle Artikel werden in allen MultiMedia Soft Geschäften angeboten, bitte nachfragen.





FLY HARDER

Verwechselt dieses Spiel nicht mit einer kompletten Flugsimulation oder einem Weltraumabenteuer. Fly Harder hält genau das, was der Name sagt.

Dieses Spielhallen-Spiel findet im Jahr 2103 in einem fernen Sternensystem statt. Das Kampfschiff Irata kehrt heim und hält noch einmal zum Zwischenstop auf dem Planeten Zarkow an, um aufzutanken. Während man im Orbit über diesem Planeten schwebt, zeigt sich, daß das böse Imperium von Thorgoid den Planeten erobert hat und daß acht Reaktoren gebaut wurden, um den Planeten all seiner Energiereserven zu berauben. Das wär's für die guten Neuigkeiten. Und jetzt die schlechten: Natürlich kann die Irata als einsames Kriegsschiffchen allein das Thorgoid-Imperium nicht bekämpfen. Deswegen hat der Kapitän beschlossen, fünf Shuttles nach unten zu senden, um diese Energiereaktoren zu vernichten. Die Bewaffnung der Shuttles allein reicht allerdings nicht aus, um die Reaktoren abzuschießen. Deshalb muß jedes Schiff eine strategisch liegende Energiekugel erst finden und dann zum Reaktor führen. Danach kann man nur hoffen, daß dieser sich durch Überhitzung verabschiedet. Das mag ja noch recht einfach klingen, wäre da nicht der ständige Beschuß durch thorgoid'sche Kanonen. Außerdem kreuzen auch noch ständig irgendwelche lästigen Raumschiffchen in der Gegend herum, die andauernd auf Kollisionskurs stehen. Da sie die neuen Herren des Planeten sind, haben sie sich natürlich die strategisch günstigsten Plätze herausgesucht, um die Energiereaktoren zu schützen. Keine Angst, Starbyte Software hat großzügigerweise einen Options-Bildschirm spendiert, auf dem ihr die Aggressivität der Aliens verändern könnt (zum Besseren oder Schlechteren). Im Gegensatz zu anderen Ballerspielen, wo man nur durch Labyrinthe schwebt und einfach alles abknallt, was sich zwischen Euch und dem Ziel befindet, hat Starbyte den nicht unerheblichen Faktor der Erdanziehung mit eingebracht. Um in der Luft (besser gesagt, im Raum) und damit außer Gefahr zu bleiben, müßt Ihr Eure Antriebe nutzen, um Richtung und Höhenlage beizubehalten. Das ist ganz einfach, solange man nur geradeaus fliegt. Aber, wie der Name schon sagt, dies ist "Fly Harder" und Ihr müßt ständig dem gegnerischen Feuer ausweichen und auch sämtliche anderen Gegenstände wie verträumte Häuschen etc., die Euch zu nahe kommen, möglichst geschickt umsteuern. Der nächste Level kann immer erst betreten werden, wenn der jeweilige Reaktor durch geschicktes Plazieren der Energiekugel zerstört wurde. Ein winzig kleines Problem ist, daß diese manchmal versteckt wurden und so ihre Zeit brauchen, bis sie sich aufgeladen haben. Was wiederum bedeutet, daß ihr Euch vielleicht nach (ebenfalls versteckten) Energiereserven umsehen solltet und diese mitgehen laßt. Glaubt jetzt bloß nicht, daß Ihr einfach einen Thorgoid vom Himmel blast und Ihr Euch seiner Energie-Reserven bemächtigt. Behaltet immer schön im Hinterstübchen: "Dies ist FLY HARDER!". Man muß eine "sanfte" Landung über einem Energiedepot absolvieren, den Stoff aufsammeln und sich möglichst schnell wieder in die Lüfte erheben. Dieses Spiel kann ganz schnell ganz fürchterlich frustrierend sein. Obwohl die Joystick-Steuerung recht gut gelungen ist und Eure Antriebe so stark sind wie Eure Nerven (hoffentlich): Der Hauptfehler wird fast immer sein, daß Ihr Schwierigkeiten haben werdet, gegen die Schwerkraft anzukämpfen und somit kommt das Newton'sche Gesetz zur Anwendung: Nicht nur alles, was oben ist, kommt unweigerlich irgendwann einmal wieder herunter, sondern auf jede Aktion erfolgt unweigerlich eine Reaktion. Der Spiel-Options-Schirm erlaubt Euch nicht nur die Angriffslust der Gegner zu verändern, sondern auch die Schwerkraft, und Ihr könnt von Joystick auf Tastatur umschalten. Ich habe mich an einer Kombination von Joystick und Tasten-Befehlen versucht. Aber durch die Komplexität des Spiels braucht Ihr wirklich beide Hände am Joystick, um das Schiff einigermaßen manövrieren zu können. Deswegen ist es des öfteren passiert, daß ich abgeschossen wurde, weil ich mich nicht verteidigen konnte. Die Grafik ist recht gut gelungen und die Labyrinthe, durch die Ihr Euch manövrieren müßt, fangen ziemlich simpel an, werden aber mit aufsteigenden Levels schwieriger. Das alles ist eine nette Nachmittagsbeschäftigung, ich würde Euch aber raten, erst einmal ein paar Handgelenk-Lockerungsübungen zu veranstalten, bevor Ihr dieses Spiel einwerft. Ihr bekommt wirklich pausenlose Action beschert. Pausenlos natürlich nur, bis Ihr Euch an irgendeinem Hindernis zerdeppert habt. Die Hintergrundmusik sowie auch die Soundeffekte lassen sich abschalten, was bei der Musik nach einer gewissen Zeit nicht verkehrt ist. Wenn man einmal von dem Aspekt der Schwerkraft absieht, ist es doch ein recht durchnittliches Ballerspiel.

(tj)

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑ unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☐
2.Drive ☑ 2 Player ☐

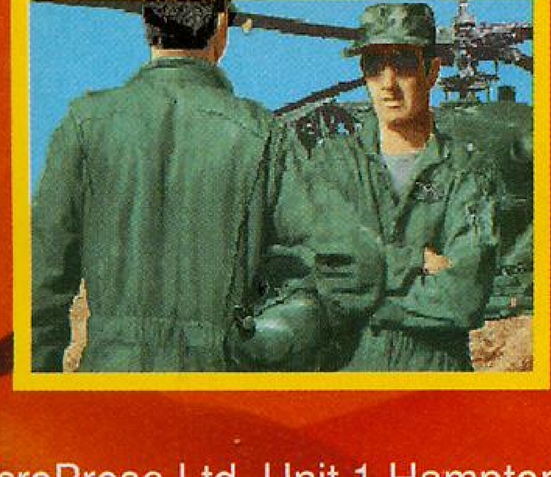
Arcade Action

Hersteller Starbyte
Preis ca. DM 70,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- aufgemöbelter Klassiker

GUNSHIP™ 2000

Die Rennschlacht spielt sich jetzt auch auf dem Amiga ab



MICROPROSE®

Seriously Fun Software

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel +44 (0)666 504 326.

THE CHAOS

Bislang konnte jedes neue Produkt der Bitmap Bros durchweg begeistern. Mit ihrem neuesten Spiel, dessen Verspätung auf ausgiebiges Tüfteln am Spieldesign zurückzuführen ist, schicken sie sich nun an, Lionheart vom Amiga-Action-Thron zu stoßen.

DIE CHAOS-GARDE

Brigand

Nicht zu schnell, nicht zu schwach, gutes Multitalent.
Extra: Shot Burst

Mercenary

Bis auf sein Aussehen sticht der Mercenary kaum aus der Masse hervor.
Extra: Bombe

Preacher

Er ist zwar extrem langsam und schwach, kann aber heilen.
Extra: First Aid Kit

Navvie

Van Damme läßt grüßen! Kräftiger Kerl mit toller Waffe und wenig Hirn!
Extra: Dynamit

Gentleman

Physisch ganz ordentlich, schwache Waffe, jedoch sehr zielgenau.
Extra: Karte

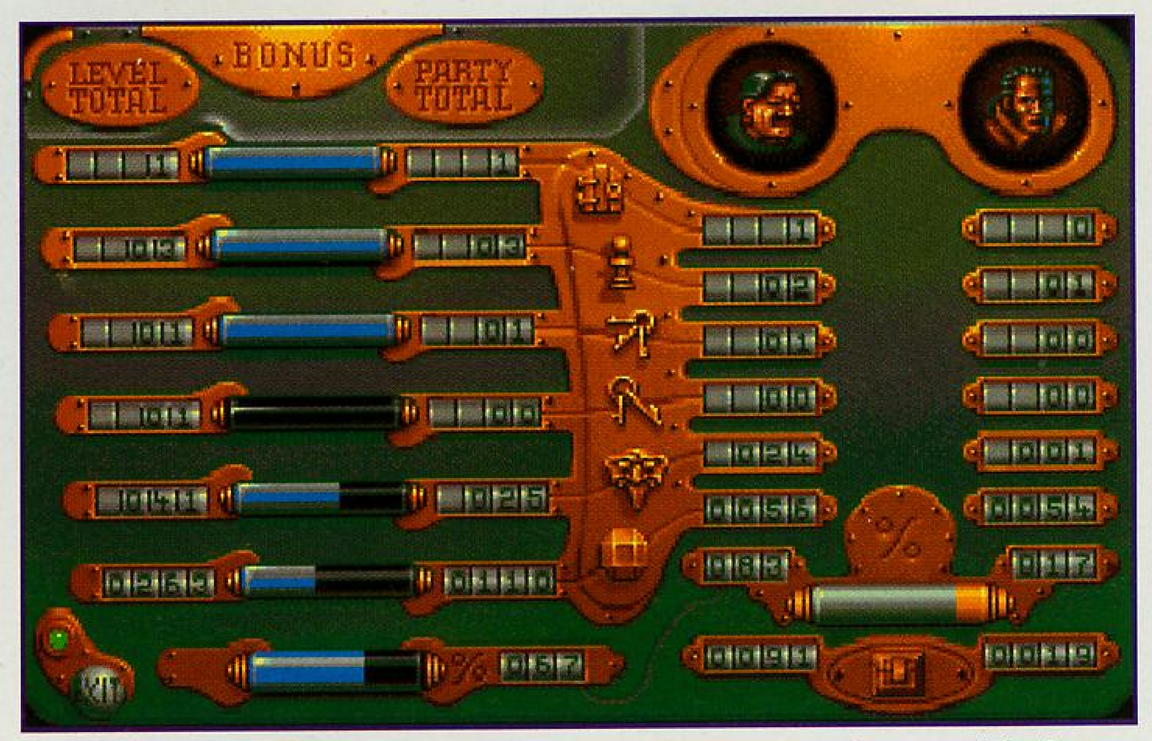
Thug

Der kräftigste Bursche von allen mit einem grandiosen Ballermann.
Extra: Molotowcocktails

Die bisherige Produktpalette der Bitmap Bros liest sich wie eine Auswahl der besten Amiga-Spiele. Begonnen hatte ihr Siegeszug mit dem Vertikal-Scroller Xenon und dem Science Fiction-Sportspiel Speedball. Beide wurden mit maßstäbesetzenden Nachfolgern bedacht. Die nachfolgenden Spiele Cadaver, Gods und Magic Pockets führten die Hitserie problemlos fort. Nun erscheint mit The Chaos Engine wieder ein reinrassiges Actionspiel, das im gewohnten Edel-Grafik-Design gehalten wurde.

Eine originelle Hintergrundgeschichte erinnert an Bücher von H.G. Wells und Charles Babbage. Irgendwann während der viktorianischen Zeit enwickelte der zum Wahnsinn neigende Wissenschaftler Baron Fortesque eine geniale

Maschine namens The Chaos Engine. Diese wenig schnuckelige Maschine konnte zum Dehnen der Zeit eingesetzt werden. Mag dies auch recht vorteilhaft sein, in den Händen böser Buben kann dadurch einiges an Unheil angerichtet werden. Der böse Bube ist nun der Baron selbst, der durch den Mißbrauch des Gerätes für eine Störung des Raum-Zeit-Kontinuums sorgte, wodurch die Menschen in einer großen Gegend zu



Jeder Charakter hat seiner Art entsprechend verschiedene Fähigkeiten und kann Hilfe oder Last sein.

ENGINE

furchterregenden Monstern verwandelt wurden. Wie sollte es anders sein, nun wird der Einsatz des Spielers verlangt. Erfreulicherweise können sich sogar zwei Spieler gleichzeitig in das Abenteuer stürzen, daß auf den ersten Blick ein wenig an den Spielhallenklassiker Gauntlet erinnert. Grundsätzlich hat man natürlich die Aufgabe, den Ausgang eines Levels zu finden. Damit dies jedoch nicht in stupides Herumlaufen, Abschießen und Ausweichen ausartet, haben die Bitmap Bros eine ganze Reihe intelligenter Spielelemente eingebaut.

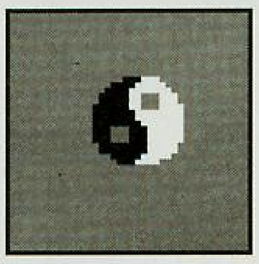
Zu Spielbeginn kann man sich unter sechs Söldnern seinen persönlichen Favoriten herauspicken. Diese waffenstarrenden Kampfmaschinen unterscheiden sich natürlich nicht nur durch ihr Aussehen, sondern auch in ihren individuellen Fähigkeiten. Wer beispielsweise wie "Gentleman" äußerst behend durch die Gemäuer flitzt, wartet in der Regel mit einer wenig durchschlagskräftigen Waffe auf. Ein weiteres Extra kann durch langen Feuerknopfdruck angewählt werden. Als Universal-Talent hat sich "Brigand" bewährt, der mit durchschnittlichen Fähigkeiten in allen Bereichen überzeugen kann. Es werden sich, unabhängig vom Spielmodus, immer zwei Spieler über den Screen bewegen, wobei ein zweiter Spieler eventuell vom Computer gesteuert wird. In diesem Fall sollte man auch die Intelligenz in seine Auswahl-Überlegungen mit einbeziehen, denn was nützt der stärkste Kampf-Koloß, wenn er immer an der falschen Stelle steht. Als kleinen Tip möchte ich Euch hiermit den "Preacher" empfehlen, denn er kann dank seiner Erste-Hilfe-Ausbildung für wunderbare Höhenflüge des Lebensenergie-Balken sorgen. Der Spielablauf gewinnt durch die Puzzle-Elemente deutlich an Reiz. Beispielsweise lassen sich verschlossene Wege erst durch das Aufsammeln von silbernen Schlüsseln öffnen, die schon einmal den einen oder anderen Felsen atomisieren oder Treppenstufen auftauchen lassen. Goldene Schlüssel öffnen dagegen den Weg zu versperrten Bonus-Höhlen. Manche Levels lassen sich so übrigens auf unterschiedliche Art und Weise lösen, und man kann sich sicher sein, noch lange nicht alles gesehen zu haben. Es ist übrigens ratsam, ab und zu einen Blick auf die Übersichtskarte zu werfen, die der "Gentleman" als Extra anbietet. Sollte man sich bislang noch langweilen, darf man sich auf den Shop freuen, der nach jedem zweiten Level die Chance zur Weiterbildung in VHS-unabhängigem Format bietet. So werden die schwachen Beinchen bei entsprechender Goldmünzen-Opferung schon mal auf die Formate eines gedopten Ben Johnson gebracht oder die Schußkräfte in die Nähe eines Terminators katapultiert.

Das Spiel kommt insbesondere durch die glänzenden Grafiken von Dan Malon zur Geltung, der hier mit Sicherheit sein Meisterstück abgeliefert hat. Dachte man bislang, daß sich aus der Vogelperspektive keine spektakulären Effekte erzielen lassen, so muß man sich nun eines Besseren belehren lassen. Ähnlich gut ist der Sound ausgefallen. Antreibende Digi-Soundeffekte, atmosphärische Soundtracks und wummernde Sounds machen The Chaos Engine zum Erlebnis. Insbesondere zu zweit bietet dieses Prachtstück Spielspaß sondersgleichen, den man sich nicht entgehen lassen sollte.

(hi)

Auch in der Draufsicht haben es die Bitmap Brothers geschafft, fantastische Grafiken zu kreieren.

DIE EXTRAS



Yin Yan

Sollte man ein Leben verlieren, darf man dank dieses Symbols an der alten Stelle weiterspielen.

Golden Key

Den Weg in die Bonushöhlen kann man sich mit diesem goldigen Extra öffnen.

Silver Key

Um einen Level zu beenden, ist man auf die Hilfe dieses Türenöffners angewiesen.

Golden Coins

Kreditkarten werden in den Shops nicht akzeptiert, darum sollte man die Münzen nicht links liegen lassen.

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☐
2. Drive ☐ 2 Player ☑

ACTION

Hersteller Renegade
Preis ca. DM 70,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Zwei-Spieler gleichzeitig

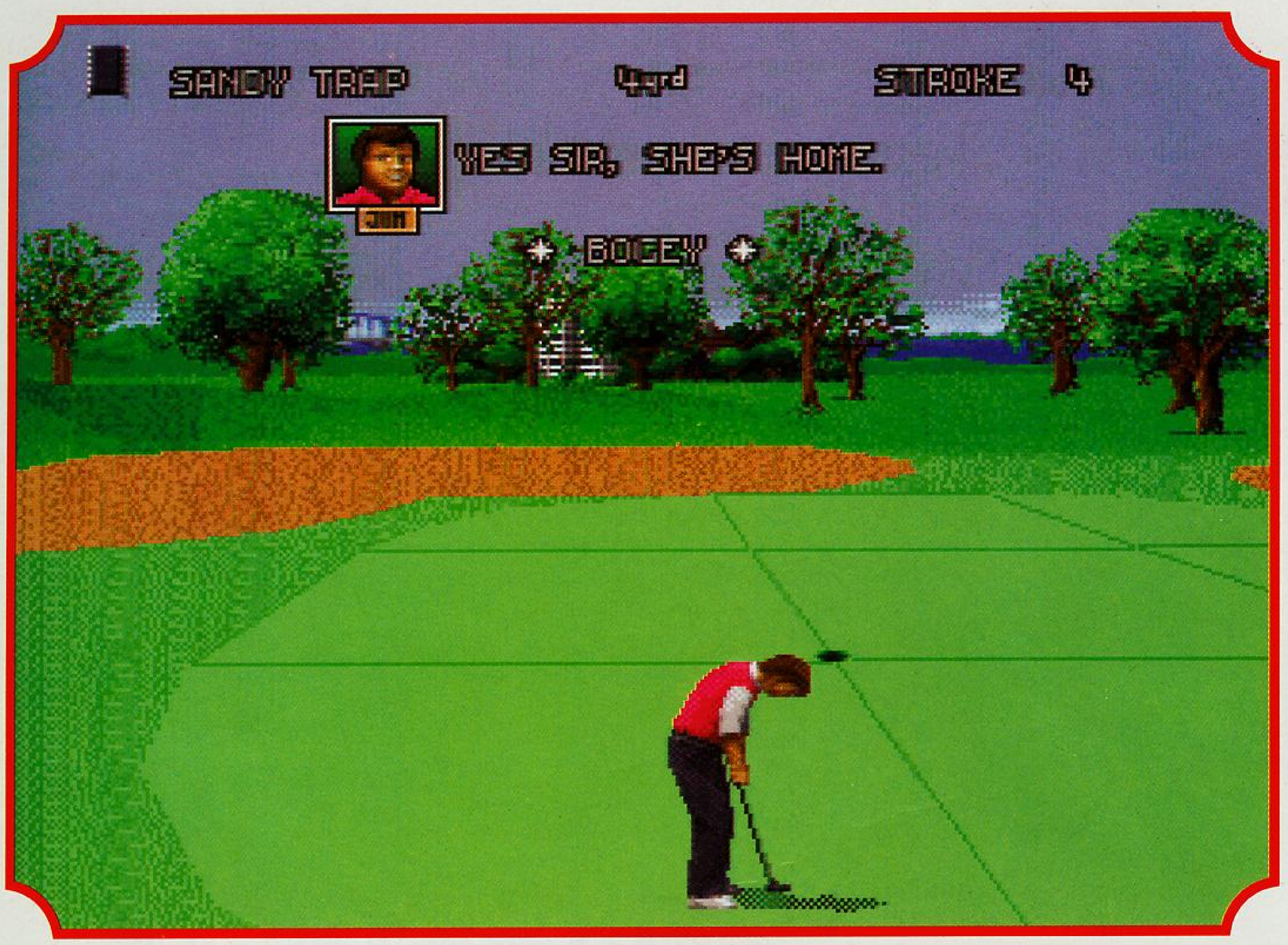
80%

85%

94%

87%

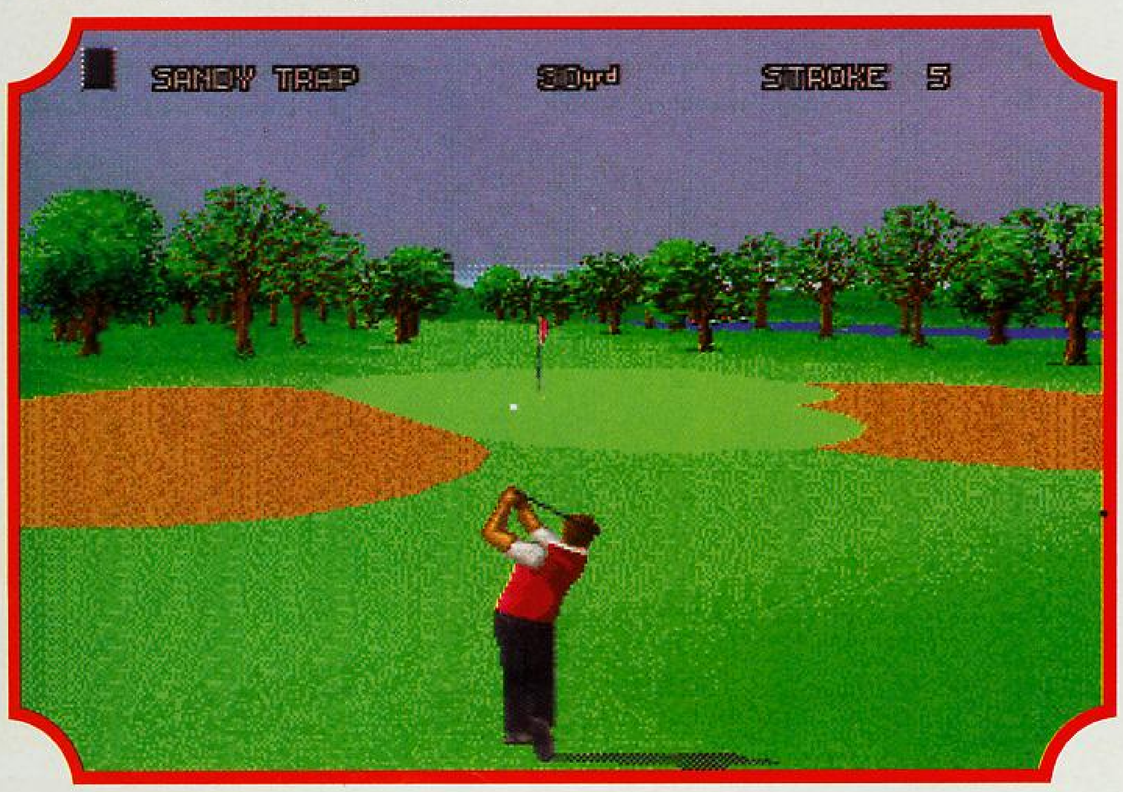
Nick Faldo's Cha



Übung macht den Meister! Nick Faldo, bekannter Golfprofi, war in fast allem erfolgreich außer seinem Debut bei einer Computer-Simulation. Bis jetzt! Aber darüber wollen wir hier jetzt nicht sprechen. Dieser Test handelt von seiner neuen Simulation in Zusammenarbeit mit Arc Developments Reality Graphic Systems.

Gleich beim ersten Kennenlernen werdet Ihr die Einfachheit des Formats zu schätzen lernen. Aber laßt Euch nicht von dem dünnen Anleitungsheft täuschen. Wenn Ihr denkt, Ball anpeilen und drauf, seid Ihr schief gewickelt. Wie im Leben erfordert diese Simulation sehr viel Geduld und Ausdauer. Nick hat erkannt, daß sein Spiel nicht jedermanns Sache ist, aber er hat sich die größte Mühe gegeben, jedem - und zwar angefangen beim alten Profi bis hin zum blutigsten Anfänger - die Grundbegriffe und Strategien des Spiels nahezubringen.
In der Anleitung, die von seinen beliebten und profitablen Videokursen inspiriert wurde, kann jeder

Am Ende jeder Runde, erhält der Sieger symbolisch einen Pokal.



lernen, seine Schwächen zu erkennen und sein Spiel zu verbessern. Für jede Schwachstelle gibt es eine eigene Anleitung, wie Bunker, "Wasserschäden", Sandfallen, Putting oder auch nur das Spiel unter unterschiedlichen Wetterbedingungen zu meistern sind. Jawollja, richtig gelesen. Das Wetter ist bei diesem Spiel ein nicht zu unterschätzender Faktor. Richtige Enthusiasten spielen natürlich rund ums ganze Jahr - ob Regen oder Sonnenschein. Nick hat dies erkannt und erklärt lang und breit, wie man den Schläger führen muß, um die widrigen Wettermankos auszugleichen. Er ist mit uns auf dem Rasen und er gibt im Tutorial nach jedem Schlag Ratschläge - ob es Euch jetzt gefällt oder nicht. Die nächste Option ist die Spielauswahl. Ihr könnt zwischen acht menschlichen oder computerisierten Gegnern auswählen. Selbstverfreilich ist der höchste auszuwählende Computergegner der alte Nick höchstpersönlich. Klaro, daß man auch alleine spielen kann. Dafür könnt Ihr dann aber einen Caddy wählen, der Eure Schläger hinter Euch herschleppt. Sie können's nicht lassen: Auch von den Caddies bekommt Ihr Ratschläge und Beobachtungen während Ihr Euch über die zwei 18-Loch-Kurse, die den Royal Palms und Chickensands Golf Clubs nachempfunden sind, schlagt und sliced (andere Kurse werden übrigens als separate Data Disks in der Zukunft herauskommen).
Jeder Kurs wurde mit dem neuen Reality 3 Grafik-System gestaltet, das dem Spieler ein völlig echtes Golferlebnis erlaubt. Man hört den Wind in den Blättern rauschen und die Vögel singen im Hintergrund. Natürlich kann man auch den herzerfrischenden Sound genießen, wenn der Ball mittels eines soliden Schlags vom T-Stück abhebt, allerdings hört man auch das "ssscchhht", wenn man daneben schlägt. Noch eindrucksvoller wird das Ganze, wenn der Ball durch die Bäume brettert oder im See

mpionship Golf

aufschlägt. Blätter schweben zu Boden, etc. Zu guter Letzt kommt noch die Auswahl der verschiedenen Schläger. Man kann nur zwischen 13 Schlägern auswählen, also nicht einfach losgrabschen, sondern erst überlegen. Wenn der richtige Schläger korrekt gespielt wird, schlägt dieser eine bestimmte Distanz. Die verschiedenen Distanzen per Schläger sind in der Anleitung aufgelistet. Also, Übung macht den Meister! Ein Putter ist automatisch mit dabei, Ihr solltet aber immer einen Wedge-Schläger in die Wahl mit einbeziehen, um aus brenzligen Situationen wieder herauszukommen. Manchmal ist der Unterschied zwischen den verschiedenen Schlägern so gering, daß man den einen oder anderen nicht zu brauchen meint. Hier ist wieder gute Planung gefragt. Falls Ihr in dieses Dilemma kommen solltet, vergeßt nicht, daß unterschiedliche Platzbedingungen den Gebrauch von speziellen Schlägertypen einschränken.

Die einzige Beschreibung, die mir beim Spiel-Bildschirm einfällt ist: Sauber. Die ganze Action findet zentral statt, mit einem digitalisierten Spieler in der Mitte des Schirms. Der Golfer reagiert auf die drei Befehls-Icons und die zwei Befehls-Menüs. Die Icons auf dem Bildschirm helfen Euch den Schlag auszuführen, indem Eure Problemzonen herausgestellt werden, wie zum Bleistift: Schlagkraft, Ball-Spin, Haltung und Schlagrichtung. Die zwei Seitenmenüs für Schlägerauswahl und Information verschwinden automatisch, wenn sie nicht benötigt werden (wenn das bei manchen Menschen so einfach wäre!). Die Schlägerauswahl. . . jawoll, spricht wohl für sich selbst. Das Informationsmenü zeigt Euch die genaue Lage des Balls an, und zeigt Euch außerdem den Parcours in der Vogelperspektive.

Einen hab' ich noch. Ein letztes Icon erscheint erst, wenn man zum Schlag ausgeholt hat. Dieses Schlag-Icon erfordert genaues Timing. Für Anfänger sei gesagt: Jeder Schlag gelingt erst mit einer Kombination aus Stärke, Haltung und Timing. Stärke bedeutet nicht unbedingt, daß Ihr jetzt wie ein Verrückter auf den Ball eindreschen sollt. Um den gewünschten Effekt zu erzielen, müßt Ihr eine Kombination aus Schlagbewegungen zwischen Handgelenk und Schulter genau koordinieren. Auf der anderen Seite habt Ihr die Wahl zwischen einem Hake (Hook), einem angeschnittenen (sliced) oder einem verfehlten Ball. Die ersten beiden sind manchmal erwünscht, der Letztere eigentlich weniger. Wenn also dieses letzte Icon erscheint, bleiben Sekunden, um Handgelenk und Schulter in Bewegung zu bringen. Nicht vergessen: Immer elegant!

Wie man vielleicht erkennen kann, ist Nick Faldo's Championship Golf auf keinen Fall ein kurzer Bummel durch Mario Land. Alles, was im wirklichen Spiel ein Muß ist, wird auch hier verlangt, mit Ausnahme der körperlichen Betätigung. Noch ein Unterschied zum echten Spiel: Es werden einem die Fehler vergeben und man kann so viele machen, wie man lustig ist. Es gibt kein Zeitlimit und Ihr könnt auch noch lange nach Anbruch der Dunkelheit beliebig lange spielen. Das einzige Manko ist, daß die Anleitung nicht detailliert genug ist, um absoluten Anfängern bei ihrer ersten Konfrontation mit diesem Spiel beizustehen. Wenn man die Ausdrücke nicht ganz versteht, sind Nick's Ratschläge nicht sehr hilfreich und deswegen könnte dies für viele Golf-Novizen ein schlechter Start sein. Aber auf der anderen Seite ist dieses Spiel genau das Richtige für die, die mit den Strategien und dem ganzen Konzept von Golf vertraut sind.

(tj)

Die Pop Up-Menüs werden automatisch von links bzw. von rechts hereingezogen.

AMIGA

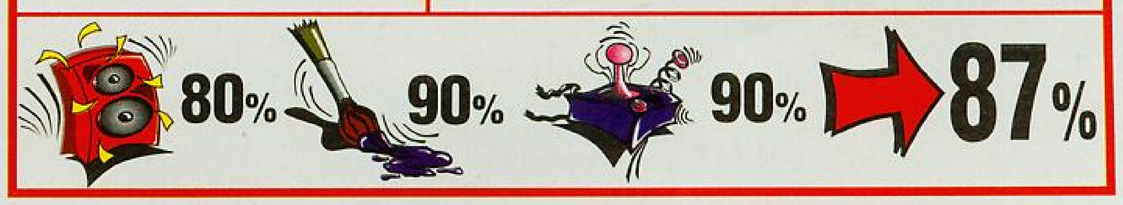
A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☐
2. Drive ☑ 2 Player ☑

SPORT

Hersteller Grandslam
Preis ca. DM 90,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Im Profi-Modus unspielbar



Whale´s Voyage

Bislang zählten die NEOs aus Österreich zu den Nobodies, doch mit ihrem Debütspiel, einem anspruchsvollen Rollenspiel mit Wirtschaftselementen, ist ihnen ein respektabler Einstieg gelungen, der auf mehr hoffen läßt.

Da sich auf dem Rollenspielsektor seit Eye Of The Beholder II und Amberstar für die Amiga-Freaks nichts Besonderes mehr tat, werden die Dungeonisten unter Euch mit Whale´s Voyage besonders glücklich werden. Als Story griffen die österreichischen Programmierer um Niki Laber und Hannes Seifert auf ein altbewährtes Horror-Science-Fiction-Szenario zurück, das Anleihen bei Alien und Outland nicht verleugnen kann. Mittlerweile ist der Krieg zwischen den Menschen und den Iradern beendet, und die kosmische Hanse (von Europa spricht mittlerweile keiner mehr!) gilt als der unumschränkte Herrscher. Das Ziel des Spiels läßt sich nicht so ohne weiteres erkennen. Zum einen zeigt sich während der Erkundung der Galaxie eine Untergrundbewegung, welche der diktatorischen Herrschaft der Hanse ein Ende bereiten will. Zum anderen sieht man seinen leeren Geldbeutel, der natürlich gefüllt werden will. Zunächst muß man, wie in Rollenspielen üblich, erst einmal eine schlagkräftige Party zusammenstellen, was allerdings bei Whale´s Voyage auf eine interessante Art und Weise möglich ist. Man wählt nicht aus beliebigen Rassen, sondern beeinflußt den Lebensweg von Anfang an. Je nachdem, welche Eltern, Schulbildung und Berufausbildung man seinem Sprößling zugesteht, wird sich dies in seinen Fertigkeiten auswirken. Die Steigerung spezieller Fähigkeiten wird sich auch in der DNS auswirken. Bis zu vier Personen kann man in seine Truppe aufnehmen. Zunächst findet man sich mit einem abgehalfterten Raumfrachter ohne Geld und Perspektive auf dem Planeten Castra wieder. Wenn man nun durch die Straßen und Gebäude eines Planeten zieht, was in typischer 3D-Step by Step-Scroll-Manier in einem Fenster dargestellt wird, trifft man automatisch auf Personen, die einem sagen, was passiert ist, und wie man vielleicht an Geld kommen kann. Gleich zu Beginn des Spiels wird man Hilferufe vernehmen können, die ein alter Mann austößt, der von zwei Rüpeln belästigt wird. Hilft man dem alten Mann, wird man flugs um 1.500 Credits und einen Tip reicher sein. Grundsätzlich sollte man sein verdientes Geld zunächst einmal in Waffen und Raumschiff-Ausrüstung investieren. Schon nach kurzer Zeit wird man mit seinem Raumer Reisen in der Galaxie, die insgesamt sechs Planeten umfaßt, unternehmen. Gerüchteweise soll es auch einen Bonusteil auf einem Mond geben. Jeder dieser Planeten ist mit besonderen Merkmalen ausgestattet, was von der Wirtschaft, über die Kriminalität bis zum Klima reicht. Grafisch wird sich jeder Ausflug auf einen der Planeten anders darstellen. Die Darstellung ist insgesamt gesehen recht gut gelungen. Ausgiebige Erforschungen auf dem Planeten lassen einen übrigens ab und zu auf natürliche Reservoire stoßen, die sich gut in klingende Münze umwandeln lassen. Insbesondere der Wirtschaftsteil kann zunächst für Begeisterung sorgen. Auf Dauer stellt es sich zwar nicht als allzu schwierig heraus, sein Konto zu füllen, doch durch die spielerische Abwechslung bringt es Whale´s Voyage in die gehobene Rollenspielklasse. Wer Lust hat auf ein originelles Rollenspiel, kann bei Whale´s Voyage bedenkenlos zugreifen. *(hi)*

Mit genügend Credits bekommt man beim Händler fast alles.

Detailvielfalt, eine gelungene Charakterführung sowie knackige Rätsel runden den positiven Gesamteindruck ab.

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☑
2. Drive ☑ 2 Player ☐

ROLLENSPIEL

Hersteller NEO
Preis ca. DM 80,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Wirtschaftssimulations-Elemente

60%

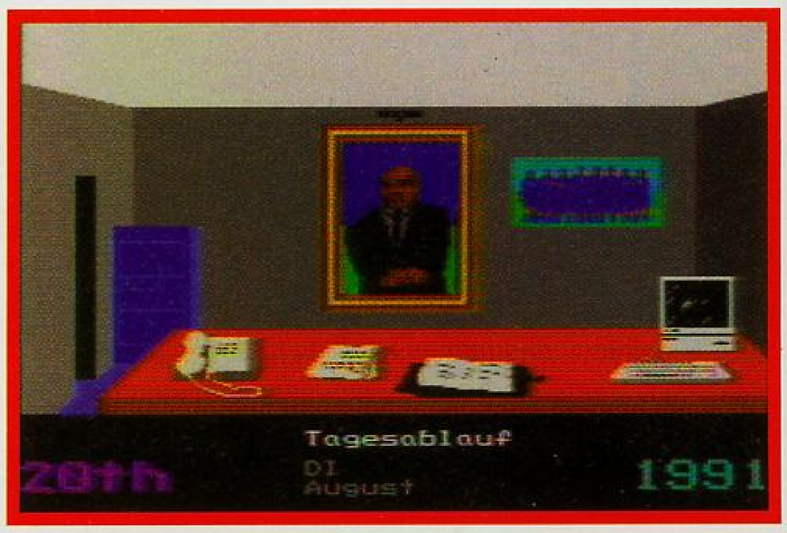
77%

80%

75%

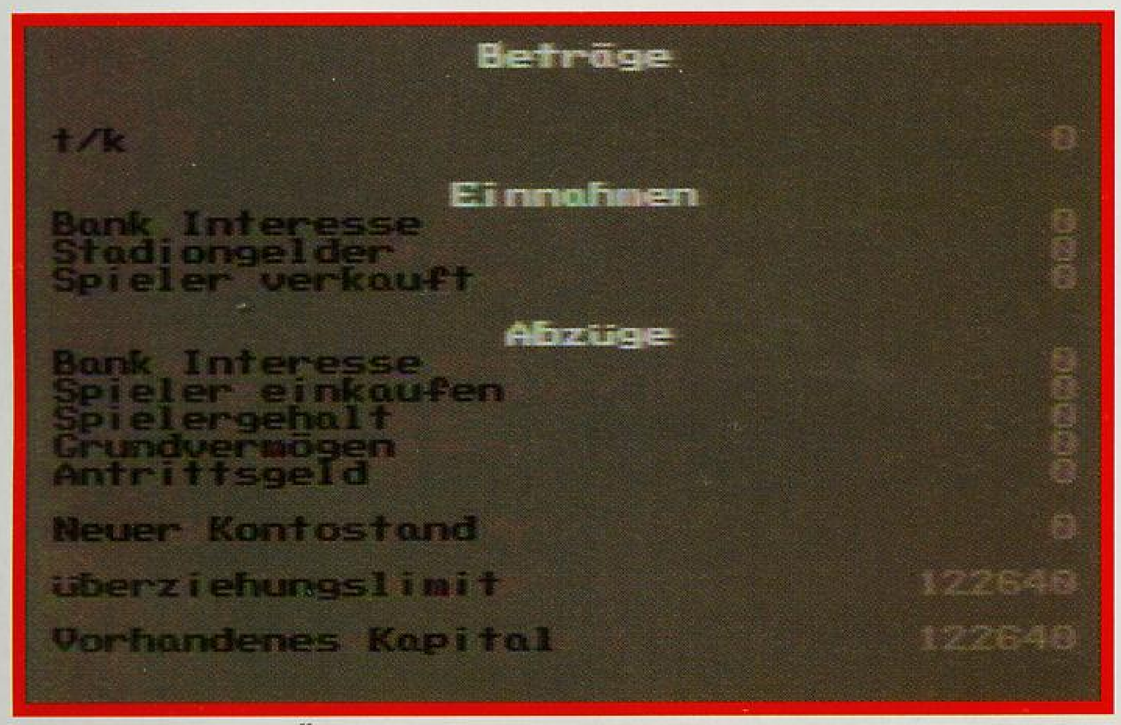
Football Manager III

Der erste Teil begründete ein Genre und faszinierte jeden, der wußte, was ein Fußball ist und einen Computer besaß. Kevin Toms wurde dadurch zum Star. Der dritte Teil sollte nun das Genre revolutionieren, und das, man höre und staune, zuerst als C64-Version.



Football Manager gehört zu den wenigen echten Softwarelegenden, die es in der kurzlebigen und verhältnismäßig jungen Softwarebranche gibt. Auf allen damals verfügbaren Rechnern wurde von diesem Spiel die unglaubliche Menge von einer Million Stück verkauft. Die später nachgeschobenen Fortsetzungen Football Manager II und World Cup-Edition konnten zwar keineswegs die Testerzunft überzeugen, setzten sich jedoch abermals an den Spitzen der Verkaufscharts fest. Mittlerweile ist von Programmierer Kevin Toms nichts mehr in der Softwarebranche zu hören, der Name Football Manager fand jedoch ein weiteres Mal Verwendung. Es war mir eigentlich klar, daß man im spielerischen Bereich, nach Programmen wie Bundesliga Manager Professional, nichts Neues mehr bieten konnte, doch was Addictive bei dem dritten Teil nun verbrach, wäre auch vor fünf Jahren gnadenlos in den Verkaufsregalen liegengeblieben. Weshalb ich den ersten Teil immer noch gerne herauskrame, läßt sich mit der Einfachheit und Logik des Gameplays begründen. Leider hat der nun zuständige Programmierer gedacht, durch den Einbau von grafischen Auswahlmenüs den Standard der 90er Jahre zu erreichen. Leider erweist sich dieses mühsame Auswählen mit dem Joystick als recht unpraktisch. Es mag ja interessant sein, die grafischen Symbole Telefon, Filofax, Schublade und Portrait einzubauen, jedoch ist eine einfache Menüauswahl wesentlich praktikabler. Zu allem Überfluß liegt die grafische Qualität irgendwo im Bereich zwischen "Listing des Monats-1988" und "Mein erstes Bild bei Koalapaint", das Gameplay wurde nach dem Motto "Je mehr Optionen, desto mehr Spielspaß" designed, und die Marketingabteilung handelt nach dem Prinzip "Bekannter Name, Qualität egal, Anleitung unwichtig". Ein kleines Stück Papier, mit dem man noch nicht einmal eine 3 1/2 Zoll Diskette umwickeln kann, wurde mit wenig ergiebigen Buchstaben in der Größe von zwei Millimetern bedruckt. Prinzipiell braucht man auch fast keine Anleitung, denn Neues gibt es auch nicht zu berichten. Zwar wurde ein Menü kurzerhand und hochtrabender Weise als Desk-Top-Terminal bezeichnet, der mit dem Zentralcomputer des Fußballverbandes verbunden ist, am Spiel ändert das nichts. Daß es insgesamt 1.000 Spieler gibt, die jeweils ein eigenes Foto bieten, ist auch unwichtig, denn man hat schon Mühe, die monochromen Bilder von drei Spielern eindeutig auseinanderzuhalten. Wenn Du jetzt noch ernsthaft an einen Kauf denkst, möchte ich nur wissen, wieso Du die Play Time eigentlich liest.

(hi)



Hier haben die Übersetzer wohl gepfuscht. Englisch "Interest" steht hier für Zinsen.

C64	SIMULATION	
Besonderheiten - Demontage einer Legende	**Hersteller** Addictive **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** Prism Leisure

30%

29%

30%

30%

NEU

Competition PRO®

PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe: Jetzt gibt's den Competition PRO auch für volle PC-Action.

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatible!
- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!
- Präzise!

Ab sofort im Computer-Fachhandel und in Versand- und Kaufhäusern.

Keine Panik! Die Competition PRO Joysticks bleiben dem Amiga, Commodore und Atari natürlich treu.

DYNAMICS®

Dynamics marketing GmbH Hamburg

Nick Faldo´s Championship Golf

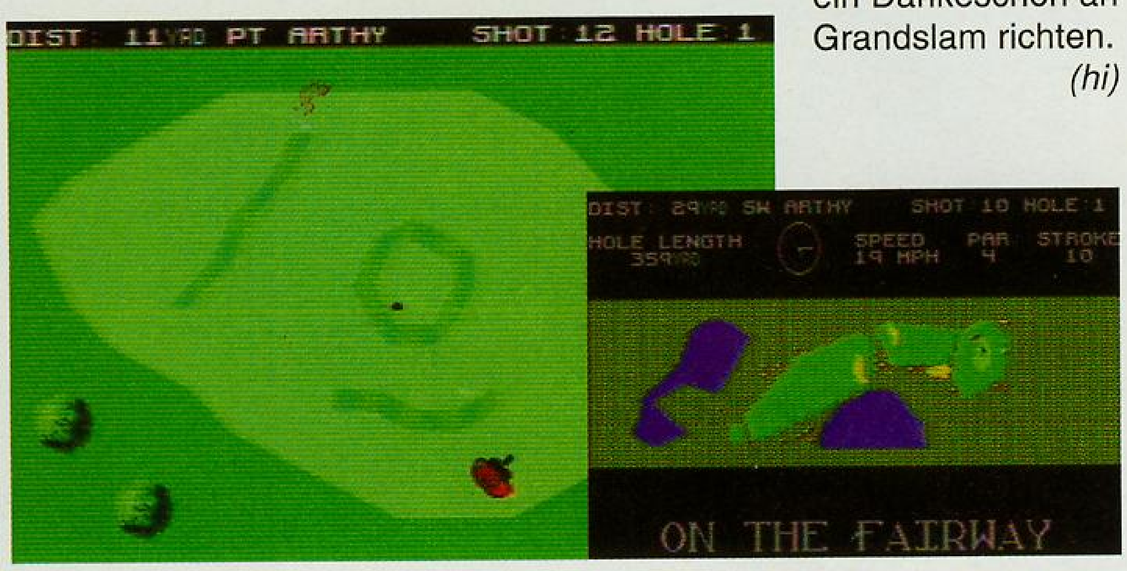
Lange Zeit schien es, daß Leaderboard wohl konkurrenzlos den Titel "Bestes C64-Golfspiel aller Zeiten" einheimsen wird. Nun schickt sich Grandslam an, die Legende vom Thron zu stoßen.

Obwohl schon die Amiga-Version dieses Spiels überzeugen konnte, war ich ohne Weiteres auf eine wahre Programmier-Katastrophe gefaßt. Zu meiner Überraschung erwiesen sich diese Befürchtungen als völlig unangebracht, denn was Grandslam bei dieser Umsetzung auf die Beine stellte, ist wirklich beachtlich. Zu meiner Freude orientierten sie sich beim Spieldesign keineswegs am alten Veteranen von Access, sondern schufen ein anspruchsvolles Golfspiel mit vielen verschiedenen Optionen. Wichtigstes Merkmal ist zunächst natürlich einmal die Grafik. Hier wird keineswegs Überragendes geboten, doch Animation und Geschwindigkeit sind akzeptabel. Zur besseren Übersicht wird zwischen den Schlägen immer eine 2D-Übersicht eingeblendet.

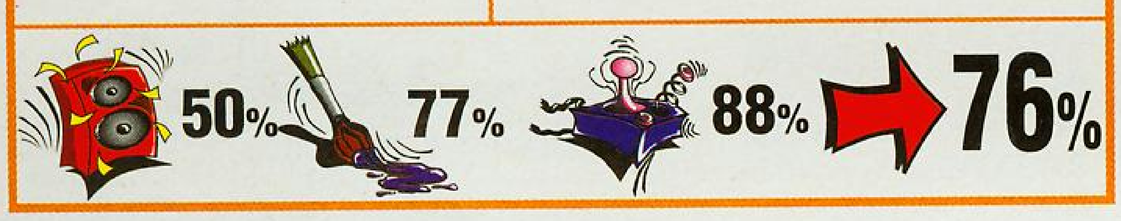
Hier gilt: Klasse statt Masse!

Worin Nick Faldo´s Golf dem Konkurrenten überlegen ist, ist die Komplexität. Windrichtungen, Geschwindigkeiten, Schlagstärken, Fußstellungen und Effet lassen sich problemlos einstellen. Auf dem Grün wird auf eine praktische 2D-Übersicht umgeschaltet, welche die verschiedenen Steigungen und Gefälle anzeigt. Das Spiel läßt sich hervorragend spielen und bietet auch genügend Spiel-Varianten. Zwei verschiedenen Kurse sorgen für Abwechslung und die Erklärungen zu jedem einzelnen Loch helfen am Anfang sogar. C64-Fans kann eigentlich kaum etwas Angenehmeres passieren, als solch eine Umsetzung, die durchweg professionell gestaltet ist. Im Namen aller C64-Besitzer möchte hiermit ein Dankeschön an Grandslam richten.

(hi)



C64	SPORTSPIEL	
Besonderheiten - Durchweg gut gelungen	**Hersteller** Grandslam **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** Grandslam



Starbyte No.2 Collection

Drei ehemalige Starbyte-Hits in einer Verpackung. Das dürfte zumindest den Wirtschaftsimulationsfreaks unter Euch gefallen. Wie es um die Qualität bestellt ist, haben wir für Euch herausgefunden.

Bekanntes neu verpackt.

In die Genossenschaft zwischen Reben und Fässern entführt Euch Winzer, das sich seinerzeit als kapitaler Hit erwies, was die Verkaufszahlen angeht. Spielerisch ist die C64-Variante zwar deutlich abgespeckt gegenüber den 16-Bit-Versionen, doch grafisch macht sie überraschenderweise einen fast besseren Eindruck. Wer sich gerne das Wissen um Öchsle, Trockenbeerenauslese und Panscherei aneignen will, und das gerne gegen mehrere Spieler auskosten will, ist mit Winzer gut beraten.

Als direkter Nachfolger von Winzer versetzte Black Gold den Spieler direkt in den Ruhrpott und die dortigen Kohlevorräte. Auch diese Wirtschaftssimulation überzeugt durch die detailgenaue Simulation der realen Gegebenheiten, leider wurde in programmtechnischer Hinsicht deutlich geschludert. Grafiken, die insbesondere auf 16 Bit zu gefallen wußten, fielen komplett aus dem Spiel, womit sich Black Gold auf monotone Zahlendarstellungen beschränkt. Für Hardcore-Sim-Freaks ist es vielleicht noch reizvoll, andere werden enttäuscht sein.

Das letzte Spiel litt erfolgsmäßig

seinerzeit deutlich unter dem Erscheinen von Bundesliga Manager Professional, was die Amiga-Version angeht. Leider stellte sich die C64-Version von Starbyte Super Soccer durch die mäßige Qualität selbst ein Bein, was die Marktchancen betrifft. Den in dieser Ausgabe getesteten Football Manager III kann es gerade noch so übertreffen. Für die vernachlässigten C64-Besitzer ist die Compilation bedingt empfehlenswert, solange sie nicht Winzer schon haben.

(hi)

Hersteller: Starbyte
Muster von: Starbyte
Preis: ca. DM 60,-
Besonderheiten:
Wirtschaftssims im Dreierpack

Winzer: 69%
Black Gold: 52%
Starbyte Super Soccer: 33%

Gesamt: 51%

TIPS & TRICKS

AUSGABE 5/93

AMIGA

Road Rash
Bunny Bricks
Premier Manager
Lethal Weapon
Formula One Grand Prix
Wing Commander

AB SEITE 60

KONSOLEN

Bonk 1/2, Gate of Thunder
Sonic 2
Taz Mania
Super Star Wars
Super Mario Kart
Batman - Return of the Joker
Wonderdog
Wing Commander
Wing 2 - Aces High
NHLPA Hockey

AB SEITE 61

PC

Rome AD 92
Castles 2 - Siege and Conquest

AB SEITE 64

KOMPLETT-LÖSUNG

Space Quest 5

AB SEITE 66

Wanted!

Jede abgedruckte Komplettlösung belohnen wir mit DM 500.-
Schickt Eure Meisterwerke an:
Computec Verlag GmbH
"Komplettlösung"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Da sämtliche Tips & Tricks Errungenschaften der Leser sind und der Redaktionsalltag keine Überprüfung der Richtigkeit zuläßt, kann keine Gewähr für deren Funktion übernommen werden.

Road Rash
Bunny Bricks
Premier Manager
Lethal Weapon
Formula One
Grand Prix
Wing Commander

AMIGA

ROAD RASH

Um endlich einmal auf einem heißeren Ofen durch die Prärie brettern zu können, gibt es eine ganze Reihe an Paßwörtern, die im Hauptmenü eingegeben werden können. Hier sind sie:

Panda 600	00000 00J00
102VS 21JUD	
Panda 700	00000 01591
00EGJ 567HM	
Banzai 750	00000 00J01
113BT 22KDP	
Kamikaze 750	00000 00R0D
013VS 32RV4	
Ferruci 850	00000 01420
019GS 475V0	
Shuriken 1000	00000 01421
109GS 448VN	
Diablo 1000	00000 01590
10EGJ 5761K	

Klaus Vill

BUNNY BRICKS

Der Tierschutzbund rät: Während des Spiels Alt, Ctrl, "N" und die rechte Shift-Taste gedrückt halten. Sogleich hoppelt das Kaninchen in den nächsten Abschnitt. Wer statt auf "N" auf "L" drückt, erhält einige zusätzliche Leben. Um aber direkt in eine der fünf Welten zu marschieren, ersetzt man "L" durch "T" und tippt eine Zahl von "1" bis "5" ein.

Klaus Vill

PREMIER MANAGER

Ruf doch mal an - bei Gremlin! Im Kommunikationsbildschirm die Nummer "753423" wählen. Schon steht am nächsten Spieltag ein gewisser Herr Gremlin zwischen den Torpfosten. Die kostenlose Neuverpflichtung hält jeden Ball. Wer allerdings dringend Geld benötigt, schlägt ihn für einen horrenden Betrag los und greift gleich wieder zum Hörer.

Klaus Vill

LETHAL WEAPON

Wenn die zwei stahlharten Profis auf Streife gehen, helfen ein paar Tastendrücker weiter, um in den dunklen amerikanischen Vorstädten unbeschadet voranzukommen.

ALT+Y+I - Schaltet die Kollisionsabfrage aus
ALT+Y+K - Stockt den Munitionsvorrat auf
ALT+Y+L - Zusätzliche Leben
ALT+Y+M - Beseitigt Sprites und Plattformen
ALT+Y+N - Setzt Sprites und Plattformen wieder ein
ALT+Y+Zahl - Wählt einen bestimmten Level

Klaus Vill

FORMULA ONE GRAND PRIX

Ihr braucht Euch bei diesem Spiel nicht unbedingt zu qualifizieren. Ihr beginnt gleich das Rennen und startet als letzter der 26 Fahrer. Ihr müßt den Motor voll laufen lassen und wenn die Ampel auf grün springt, zieht Ihr auf die äußerste linke Fahrbahn und könnt auf diese Weise alle Gegner mit Vollgas überholen. Das funktioniert bei jeder Strecke.

Oliver Gehrke

WING COMMANDER

Minen und Asteroidenfelder fliegt man am besten mit der Rückansicht (F5) und bei einer Geschwindigkeit von etwa 200 KPS. Jetzt kann man sich locker zurücklehnen und das Geschehen langsam angehen lassen.

Daniel Frömmel

Bonk 1/2 Gate of Thunder
Nhlpa Hockey
Sonic 2
Taz Mania
Super Star Wars
Super Mario Kart
Batman - Return of the Joker
Wonderdog
Wing Commander
Wing 2 - Aces High

KONSOLEN

TIP ZUR 3ER CD:

BONK 1/2, GATE OF THUNDER (TURBO DUO)

Mit folgendem Trick habt Ihr auch noch das Spiel "Bomberman" auf Eurer heißen Scheibe: Begebt Euch in das Menü, in dem Ihr zwischen den drei Spielen wählen könnt und tippt folgende Kombination ein: Oben, rechts, unten, links (festhalten) und dann die Taste "2". Ein Klingelzeichen ertönt und "Bomberman" wird geladen.
Viel Spaß beim Spielen!

Oliver Förschner

SONIC 2 (MEGA DRIVE)

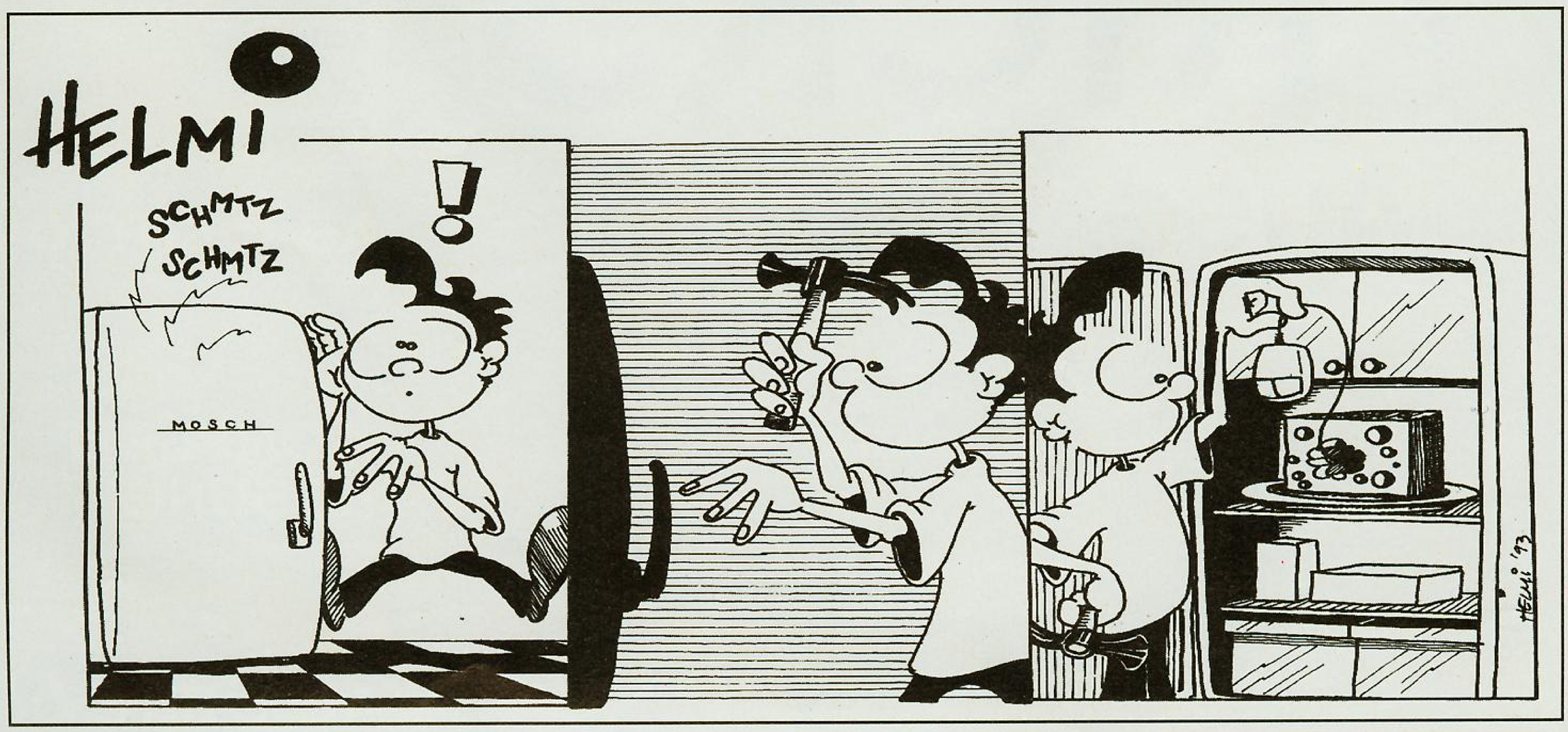
Um dem witzigen Stachelpunker den Kampf gegen Dr. Robotnik ein wenig zu erleichtern, drückt man im Titelbild "A", B" und "C" gleichzeitig, gefolgt von "Start". Jetzt muß mit dem Steuerkreuz folgende Kombination eingegeben werden: Oben, unten, rechts, rechts, unten, links und "Start". Es erscheint nun ein Menü, in dem man die Anzahl der Leben und den gewünschten Level festlegen kann.

Stefan Möller

SONIC 2 (MEGA DRIVE)

Bei "Sonic 2" gibt es noch eine weitere Möglichkeit, um in ein geheimes Levelanwahlmenü zu gelangen. Zum Soundtest übergehen, Tune 19, 65, 9 und 17 anhören und dann mit "Start" wieder ins Hauptmenü. Drückt man nun "A" und "Start" gleichzeitig, so kann man jeden beliebigen Level unter die Lupe nehmen.

Frank Steiner



THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

	PC 3,5"	Amiga
Abandoned Places 2	* 78,- D	* 60,- D
Alone in The Dark	84,- D	
Amazon	78,- E	
American Tail	54,- E	
B.A.T. 2	78,- D	72,- D
Bane of Cosmic	78,- D	66,- D
Bards Tale 3	24,- H	24,- H
Bards Tale Constr.	60,- H	60,- H
-Trilogy (BT 1-3)	72,- H	
Black Crypt		57,- H
Buck Rogers 2	78,- D	
Captive	60,- H	
Contraptions	39,- H	* 39,- H
Cruise f.a.Corpse	60,- D	60,- D
Crusaders of Dark	84,- D	
Curse of Enchantia	60,- H	60,- H
D-Generation	42,- H	42,- H
Darklands	102,-E	
Darkseed 1.5	72,- D	72,- D
DSA (Amiga:1.5 MB)	78,- D	72,- DL
DSA 1 MB		72,- D
Daughters of Serpe	75,- H	* 75,- D
Death Knig.o.Krynn	78,- D	66,- D
Dune 2	**60,- D**	*** 54,- DL**
Dungeon Master	66,- D	

	PC 3,5"	Amiga
Dungeon M./Chaos S		60,- H
Elvira 1	R 42,- D	
Elvira 2 Jaws of C	48,- D	48,- D
Eric the unready	60,- E	
Eye of Beholder 1		66,- D
Eye of Beholder 2	78,- D	78,- D
Gateway	66,- E	
Gateway t.saf.Fron	78,- D	* 66,- D
Gobliiins	60,- D	60,- D
Gobliins 2	84,- D	66,- DL
Heart of China	66,- D	66,- H
Heimdall	78,- D	66,- D
Hexuma	78,- D	78,- D
Hook	78,- D	60,- D
Inca	90,- D	
Indiana Jones 3	78,- D	66,- D
Indiana Jones 4	84,- D	78,- DL
Ishar	66,- D	66,- H
Island of Dr.Brain	* 66,- D	
Jonathan	*** 78,- D**	*** 78,- DL**
Kathedrale	R 57,- D	
KGB	60,- H	57,- HL
Kings Quest 4	78,- H	78,- H
Kings Quest 5	78,- D	78,- H
Kings Quest 6	78,- D	

	PC 3,5"	Amiga
Last Ninja 3		R 33,- H
Laura Bow 2	66,- D	
Legend		57,- H
Legends o.Kyrandia	66,- D	66,- DL
Legends of Valour	78,- D	78,- DL
Leisure S. Larry 5	66,- D	66,- D
Lord of The Rings	66,- H	60,- H
Lord of The Ring 2	66,- H	
Magic Candle 3	72,- E	
Might and Magic 3	78,- D	66,- D
Might and Magic 4	78,- D	
Monkey Island 2	78,- D	78,- D
Police Quest 3	66,- D	63,- D
Pools of Darkness	78,- D	66,- D
Prophecy of Shadow	78,- D	* 66,- D
Quest for Glory 3	66,- D	
Rex Nebula	84,- H	
Ringworld Revenge	* 66,- H	
Rise of The Dragon	66,- H	60,- H
T.Adv.of Robin H.		R 27,- D
Rome AD 92	66,- H	60,- H
Secret Monkey Isld	78,- D	66,- D
Shadow o.t. Comet	84,- D	
Shadowlands	66,- D	66,- D

	PC 3,5"	Amiga
Sherlock Holmes	78,- D	
Space Hulk	* 84,- H	* 72,- H
Space Quest 3	78,- D	
Space Quest 4	66,- D	60,- D
Space Quest 5	*** 66,- D**	
Spellcraft	* 75,- D	
Spelljammer	66,- E	
Star Trek	78,- D	
The Kristal		R 27,-H
The Legacy	* 90,- H	
Treas.of Sav.Front	78,- D	
Ultima 6	42,- E	66,- E
Ultima 7	78,- D	
-Data Forge of Vir	42,- H	
Ultima 7-2 Serp.Is	* 84,- H	
Ultima Trilogy 2	72,- H	
Ultima Underworld	72,- H	
Ultima Underw. 2	72,- H	
Waxworks	60,- D	60,- DL
Ween	84,- D	66,- D
Whales Voyage	* 66,- D	* 66,- D
Willy Beamish	66,- H	60,- H
Zak McCracken	60,- D	60,- D

L=Lösungshefte für 20,-DM vorhanden

ACTION / ARCADE

	PC 3,5"	Amiga
Addams Family		60,- H
Agony		51,- H
Alien Breed SE 92		24,- E
Apidya		60,- H
Aquatic Games		57,- H
Armalyte		R 24,-H
Assassin		48,- H
Back to Future 3		R 27,-H
Balance	* 60,- D	
Battletoads	* 48,- H	
BC Kid		60,- H
Blues Brothers	R 27,- H	R 27,-H
Body Blows		* 48,- H
Budokan	24,- H	24,- H
Bug Bomber	60,- H	54,- H
Captive 2 Liberat.	* 60,- H	* 54,- H
Catch em	54,- H	48,- H
Chaos Engine		*** 51,- H**

	PC 3,5"	Amiga
Cool World	72,- H	66,- H
Creepers	78,- H	* 60,- H
Double Dragon 3	60,- H	48,- H
Dyna Blaster	66,- H	60,- H
Elf	66,- H	60,- H
Emerald Mine		24,- H
Emerald Mine 2		30,- H
Emerald Mine 3 Pro		24,- H
Excalibur		24,- H
Fire And Ice	* 54,- H	48,- H
First Samurai	60,- H	
Fly Harder		* 60,- H
Fuzzball		R 24,-H
Galaxy 89		18,- H
Gravity Force		24,- H
Hägar d.Schreckl.		54,- D
Humans	54,- H	54,- H
Lemmings Doub.Pack		60,- H
Lemmings 2	* 78,- H	60,- H

	PC 3,5"	Amiga
Lion Heart		**54,- H**
Locomotion	60,- H	54,- H
Maniax	24,- H	24,- H
McDonald Land	*** 48,- H**	*** 48,- H**
Mike Magic Dragon		18,- H
Nova 9		78,- H
Parasol Stars		60,- H
Pinball Dreams	* 54,- H	48,- H
Pinball Fantasies		54,- H
Pinball Wizard		18,- H
Premiere		60,- H
Project X		60,- H
Push Over	66,- H	60,- H
Putty		48,- H
Race Drivin		60,- H
Rebel Racer		48,- H
Risky Woods	60,- H	54,- H
Robocop 3		60,- H

	PC 3,5"	Amiga
Shadow o.t.Beast 3		54,- H
Space Pilot 89		24,- H
Spellfire T.Sorcer		24,- H
Steel Empire	66,- H	60,- H
Street Fighter 2	* 60,- H	54,- H
Super Hero		* 60,- H
Super Tetris	75,- H	69,- H
Tank Buster		24,- H
Tearaway Thomas		48,- H
Teen.Mut.Hero Turt		R 27,-H
Terminator 2	66,- H	60,- H
Trolls	48,- H	48,- H
UGH !	54,- H	48,- H
Walker		* 60,- H
Wizards Castles		21,- H
WWF Wrestling 2	66,- H	60,- H
Xenobots	* 72,- H	
Zone Warrior		57,- H
Zool		48,- H

SONSTIGES / ZUBEHÖR

	PC 3,5"	Amiga
4D Sports Boxing	42,- H	36,- H
4D Sports Driving	42,- H	36,- H
Adventure Coll.	66,- H	60,- H
A.McLeans Pool Bi	* 60,- H	48,- H
Big Box 2		54,- H
Bills Tomato Game		60,- H
Bitmap Brothers 1	54,- H	
Bitmap Brothers 2	* 48,- H	* 48,- H
Bund.Man.Prof 2.0	66,- D	66,- D
Car and Driver	72,- H	
Carl Lewis Olympic	66,- H	54,- H
Cheat'Em Up 3		24,- D
(Lösungen für über 500 Amiga Games)		
Comp.Pro Mini schw		27,- H
-Mini transparent		33,- H
-Mini Special Edit		33,- H
-Star Mini tr/blau		36,- H
-Standard schwarz		24,- H
-Standard transpar		27,- H
-Special Edition		27,- H
-Star transp/blau	66,- H	36,- H

	PC 3,5"	Amiga
-Manix Twins schw.		36,- H
-Manix Deck schw.	66,- H	42,- H
Crazy Cars 3		48,- H
Cytron		60,- H
Daily Cov.Girl Pok	60,- H	54,- H
Deluxe P.4.5 AGA		186,- D
Deluxe Paint 4.1		186,- D
Doodlebug		60,- H
Dream Team Com.	66,- H	60,- H
Eishockey Manager	* 66,- D	* 66,- D
Espana 92	60,- H	54,- H
Euro Soccer	48,- H	48,- H
Europ.Championship	66,- H	60,- H
Fantastic Worlds	78,- H	72,- H
Formula One GP	90,- H	75,- H
Front P.S.Football	66,- E	
Games - Summer Cha	66,- H	
Games - Winter Cha	66,- H	* 60,- H
Graham Taylor Socc		60,- H
Grand Prix unlimit	66,- H	
Great Courts 2		60,- H
Greatest Comp.	* 60,- H	54,- H
Hardball 3	66,- E	

	PC 3,5"	Amiga
Hyperspeed	R 30,- D	
Jaguar XJ 220		48,- H
Jimmy White Snook.	66,- H	48,- H
John Barnes Soccer		60,- H
John Madden Footb.		57,- H
Jordan in Flight	* 75,-H	
Links		66,- H
Links 386 Pro	90,- H	
-Bay Hill Club	36,- H	
-Bountifull	36,- H	
-Firestone	36,- H	
-Hyatt	36,- H	
-Mauna Kea (386)	42,- E	
-Pinehurst	36,- H	
-Troon North	36,- H	
Lotus 3		48,- H
Lotus Compil.(1-3)		**54,- H**
Manchester United		60,- H
Mario Andrettis Ra	60,- H	
Megalomania/Samur.		60,- H
Megamix		60,- H
Microp.Master Golf	90,- H	75,- H
Nick Faldo Golf		78,- H

	PC 3,5"	Amiga
Nick Faldo Golf		60,- E
Nigel Mansells WC	* 60,- H	54,- H
No Second Price		54,- H
Penthouse Hot Numb	36,- D	36,- D
PGA Tour Golf Plus	66,- H	60,- H
-Courses	30,- H	30,- H
Power Pack 2	60,- H	
Quiwi	18,- D	18,- D
Racing Master Com.	36,- H	30,- H
Raving Mad		54,- H
Road Rash		54,- H
Sensi.Soccer 92/93	* 54,- H	48,- H
Snoopys Game Club	36,- E	
Spellcasting 301	66,- E	
Sports Collection	66,- H	60,- H
Starbyte N.2 Coll.	78,- H	66,- H
Trivial Pursuit	66,- D	
Troddlers		48,- H
Vroom		60,- H
-Data Disk		39,- H
Wizkid	66,- H	60,- H
WWF Wrestling		60,- H
Zyconix	48,- H	39,- H

STRATEGIE / SIMULATION

	PC 3,5"	Amiga
1869	78,- D	66,- D
A-Train	90,- D	
A.T.A.C.	90,- H	* 78,- H
AA - War i.t.skies	84,- H	
Aces of Great War	42,- H	36,- H
Aces of T. Pacific	66,- H	
- Mission Disk 1	48,- E	
Air Land Sea	72,- H	66,- H
Air Support		54,- H
Air Warrior	90,- H	
Airbus A 320	84,- D	84,- D
Armour Geddon	78,- H	
Armour Geddon 2		* 60,- H
Astatin	24,- H	24,- H
AV 8 B Harrier Ass	* 66,- H	
B 17 Flying Fortr.	90,- H	* 78,- H
Battle Chess	24,- H	24,- H
Battle Chess 2	60,- H	57,- H
Battle Team	72,- H	66,- H
Battlechess 4000	66,- H	
Birds of Prey	72,- H	66,- H
Burning Steel	78,- D	
Buzz Aldrin	*** 84,- H**	
Castles	66,- H	60,- H
Castles 2	66,- H	
-Data Disk	30,- H	30,- H
Centurion Def.Rome	24,- H	24,- H
Chuck Y.Aft.2.0	24,- H	24,- H
Chuck Y.Air Combat	66,- D	
Civilization	90,- D	75,- D
Comanche	84,- D	
Combat Air Patrol		* 60,- H
Compl.Chess System	78,- D	
Conquestador	66,- D	66,- D

	PC 3,5"	Amiga
-Data	36,- D	36,- D
Covert Action		75,- H
Crisis in Kremlin	84,- H	
Cyber Race	* 78,- D	
Das Boot	42,- H	36,- H
Der Patrizier	78,- D	66,- D
Desert Strike		* 60,- H
Dogfight	*** 90,- H**	
Dynatech	66,- D	54,- D
Elysium	66,- D	54,- D
Epic	66,- H	60,- H
Erben des Throns	72,- D	66,- D
F 117A Nighthawk	90,- H	
F 15 Str.Eagle 2	75,- H	75,- H
F 15 Str. Eagle 3	90,- H	
F-19 Stealth Fight		75,- H
Falcon 3.0	90,- D	
-Mission Disk 1	54,- H	
Flames of Freedom	R 30,- H	
Global Conquest	90,- H	
Global Effect	66,- H	60,- H
Go Simulator	78,- H	
Gunship 2000	90,- H	* 78,- H
Gunship 2000 Data	54,- H	
Hannibal	* 78,- D	* 66,- D
Harrier Jump Jet	93,- H	
Heroes of the 357	66,- H	
Hired Guns	* 78,- H	* 60,- H
History Line 14-18	78,- D	78,- D
Imperium	24,- H	24,- H
Incredible Machine	66,- E	
Kaiser	84,- D	
Knights of the sky		75,- H
M 1 Tank Platoon	84,- H	75,- H
Mad TV	78,- D	66,- D
-Data Disk	* 24,- D	* 24,- D

	PC 3,5"	Amiga
Mantis	102,- H	
Mega-Lo-Mania	72,- D	
On The Road	60,- D	
Patriot	* 72,- H	
Perfect General	78,- D	72,- D
-Data Disk	42,- H	42,- H
Piracy of Highseas		66,- E
Pirates!	57,- H	57,- H
Planets Edge	78,- D	
Populous 2	72,- H	60,- H
-Data Disk		30,- H
Populous 2 Plus		66,- H
Powermonger	66,- H	60,- H
-Data Disk		30,- H
Railroad Tycoon	84,- H	75,- H
Rampart	60,- H	60,- H
Reach f.t.skies	* 60,- H	* 54,- H
Red Baron	66,- D	60,- H
-Mission Disk 1	48,- E	
Red Zone		51,- H
Robosports		66,- H
Scenario	66,- D	* 60,- D
Secret Weap.of LW	78,- E	
-DO 335	36,- E	
-He 162	36,- E	
-P 80	30,- E	
-P 38	30,- E	
Shuttle		54,- H
Siege	60,- E	
-Data Dogs of War	42,- E	
Silent Service 2	75,- H	75,- H
Sim Ant	78,- D	78,- D
Sim City Archit.1	36,- H	36,- H
Sim City Archit.2	36,- H	36,- H
Sim City Deluxe	78,- D	78,- D
Sim City Terr.Edit	36,- H	36,- H

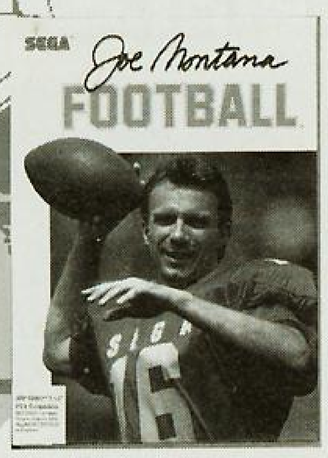
	PC 3,5"	Amiga
Sim City/Populous	66,- H	66,- H
Sim Earth	84,- H	78,- H
Sim Life	* 78,- D	
Space Crusade	60,- H	60,- H
Spaceward Ho!	78,- D	
Special Forces	84,- H	75,- H
St.Thomas	* 78,- D	* 66,- D
Star Control 2	66,- H	
Star Legions	69,- E	
Steigenbg. Hotelm.	54,- D	48,- D
Stormovik	24,- H	
Strategy Master	72,- H	66,- H
Strike Commander	*** 87,- H**	
-Speeach	* 42,- H	
Stunt Island	**90,- D**	
Task Force	90,- H	
Theatre of War	66,- H	
Their Finest Hour	66,- H	66,- H
-Mission Disk	30,- H	30,- H
Transarctica	* 54,- D	* 54,- D
USS John Young 2	R 36,- H	R 36,- H
V for Victory	66,- E	
V for Victory 2	66,- E	
Viking Fields		60,- H
Wild West World	R 54,- D	
Wing Commander	42,- H	78,- D
Wing.Comm Edition	84,- H	
Wing Commander 2	78,- D	
WC 2 Special Op.1	42,- H	
WC 2 Special Op 2	42,- H	
WC 2 Speech Acc.	42,- H	
Winzer	66,- D	60,- D
X-Wing	**78,- E**	
X-Wing DH	84,- H	

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Restposten• Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten • Preisliste (für Amiga, PC und C64) gegen frankierten Rückumschlag
Versandkosten: 7,-. Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,-. Ab 400,- ohne Versandkosten • Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck
Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gutschrift • Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr • **Kein Ladenverkauf- Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich**

Thomas Pfister, Ludwig-Mond-Straße 52, 3500 Kassel, Tel. 0561-24453

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • LUDWIG-MOND-STR.52 • 3500 KASSEL

SCHWEISSTREIBEND !



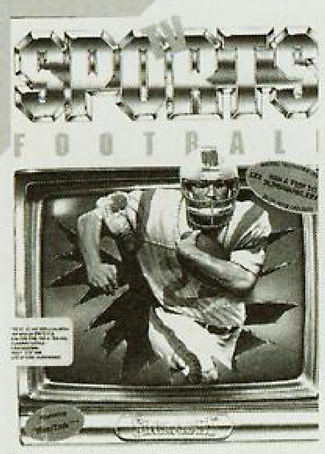
JOE MONTANA FOOTBALL ist Football wie ihn nur die Besten spielen - und Joe Montana muß es wissen, er ist einer der besten Quaterbacks aller Zeiten.´

für PC 5,25´´

GAME of the YEAR 1990 - Sieger des Goldenen Joystick Awards.

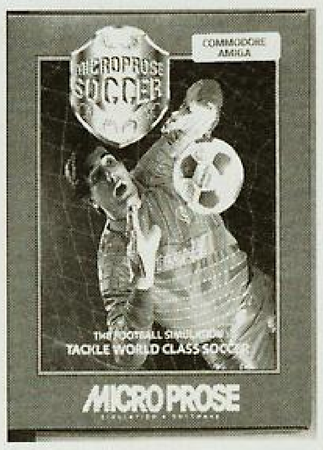
für Amiga

ANSTRENGEND !



TV Sports Football mit erstaunlicher Grafik und Animation, starke Arcade-Action garantiert.
"So real it... sweats."

für PC , Amiga



16 verschiedene Teams garantieren irren Football- Spaß auf Weltklasseniveau.
"Football crazy, football mad"

für Amiga

SPEEDBAll - ein rasantes, gefährliches Spiel, mit phantastischen Grafiken und Digitalsounds.´

für C 64, PC 5,25´´, PC 3,5´´, Amiga

NICHTS FÜR AMATEURE !

Football Manager 2, jedem Insider wohl ein Begriff, ein Meisterwerk unter den Computerspielen, voller Action und spektakulären graphischen Darstellungen

für C 64

International Karate
Als Karatemeister nimmst Du auf verschiedenen Erdteilen an den Internationalen Kämpfen teil.

für C 64

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e) :

- ❒ Joe Montana Football ❒ PC 5,25´´
- ❒ Kick Off 2 ❒ Amiga
- ❒ TV Sports: Football ❒ PC ❒ Amiga
- ❒ Microprose Soccer ❒ Amiga
- ❒ Football Manager 2 ❒ C 64
- ❒ International Karate ❒ C 64
- ❒ Speedball ❒ Amiga ❒ PC 5,25´´ ❒ PC 3,5´´ ❒ C 64

meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

Scheck, bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag zzgl. **DM 5,- Unkostenbeitrag** habe ich beigelegt.

unsere Bestellbedingungen:
Coupon ausfüllen, ausschneiden und an untenstehende Adresse schicken; pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag. Bestellt werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme(+ Versandkosten) über :

CP Verlag,
Leserservice,
Postfach,
8500 Nürnberg 1.

Nur solange der VORRAT reicht !

PREISE:

pro Spiel	DM **15,-**
3 Spiele	DM **39,-**
4 Spiele	DM **49,-**

Taz Mania (Mega Drive)

Der tasmanische Vielfraß kann bis zu zwölf Leben bunkern, wenn man im Titelbild "A" und "C" gleichzeitig drückt. Die Anzahl der Leben hängt von Eurer Geschwindigkeit ab. Also sputet Euch!

Stefan Möller

Super Star Wars (SNES)

Level 1 - Dune Sea
Ihr solltet Euch nicht in Kämpfe verwickeln lassen, sondern so schnell wie möglich laufen. Wenn Ihr auf dem ersten Hügel nach oben schießt, erscheint ein großes Herz. Der Endgegner: Wartet bis sein Tentakel aus dem Sand auftaucht. Dann rennt an die Position, die am weitesten von ihm entfernt ist und ballert, daß die Laser winseln. Sobald er auf Tauchstation geht, wartet Ihr, bis er wieder seinen Tentakel aus dem Sand streckt und aktiviert noch einmal den Feuerknopf. Den Steinen entgeht Ihr am besten durch einen kurzen Sprung.

Level 2 - Tatooine
Wartet solange, bis die Jawas kommen und schießt sie dann ab. Habt Ihr zwölf Stück in den Jedihimmel geschickt, so benutzt den Turbo in Richtung Sandcrawler.

Level 3 - Outside The Sandcrawler
Zerstört zunächst alle Kanonen und klettert dann nach oben. Die Flammenwerfer sind unwichtig, Ihr könnt sie aber trotzdem abschießen. Wenn`s schön macht!

Level 4 - Inside The Sandcrawler
Bei den Laserstrahlsperren müßt Ihr Euch kurz vor der Begrenzung ducken und darunter hindurchrutschen. Den molchartigen Zwischengegner besiegt Ihr auf der höheren Plattform, springt anschließend nach links unten und schießt mit aller Gewält und Ausdauer. Der Endgegner: Bleibt solange auf Position A, bis er den ersten Feuerstrahl abgefeuert hat und springt dann zur Plattform B. Ballert auf den roten Punkt von Jawranko und achtet dabei weiterhin auf den Feuerstrahl. Wenn er versunken ist, wartet solange, bis eine Feuerschlange über Plattform C gesprungen ist und begebt Euch dann erst zu R2-D2.

Level 5 - Land Of The Sandpeople/ Land Of The Banthas
Wenn Ihr zur zweiten Schlucht kommt, laßt Euch herunterfallen und haltet Euch dabei möglichst am Rand. Ihr gelangt in eine Höhle, in der sieben Extraleben versteckt sind. Habt Ihr diese eingesackt, so begeht Selbstmord. Ihr startet direkt wieder an der Schlucht. Dies wiederholt Ihr so oft, wie Ihr wollt. Mit den so erhaltenen Leben müßte sich das Spiel eigentlich durchspielen lassen. Der Endgegner: Stellt Euch auf Position A, springt und ballert. Das dauert zwar lange, ist dafür aber auch vollkommen ungefährlich. Um die kleinen Womprats braucht Ihr Euch gar nicht zu kümmern.

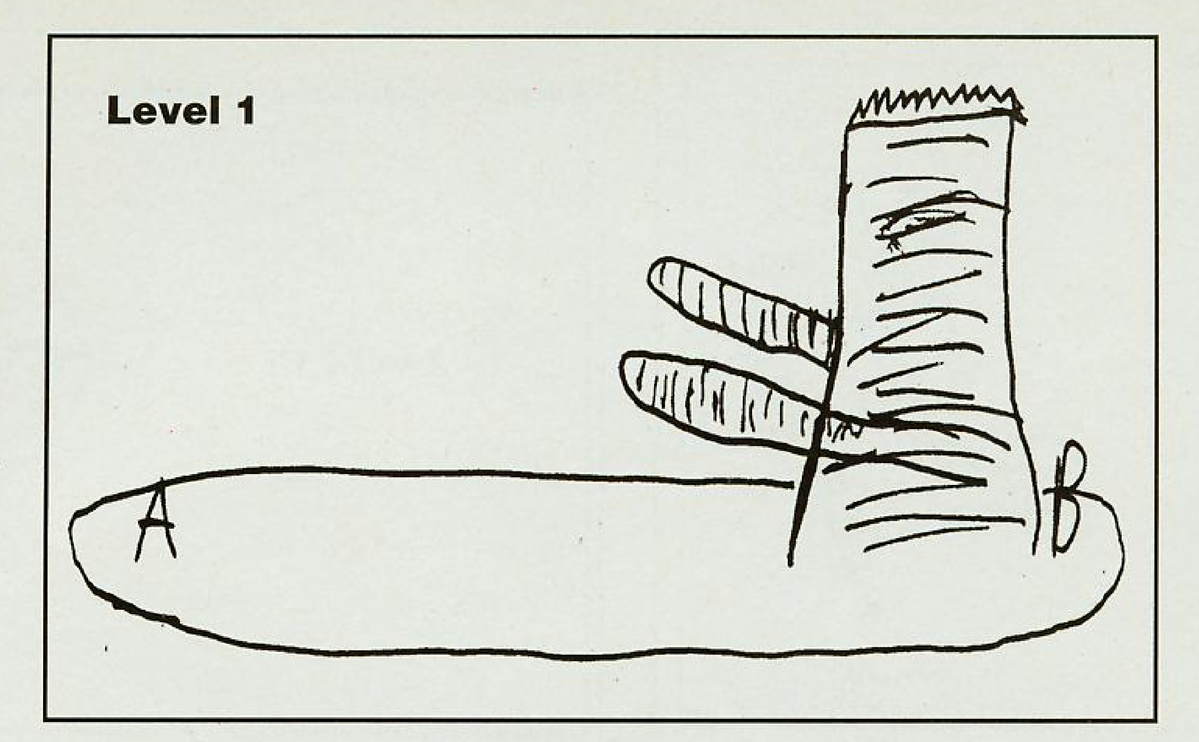
Level 6 - Tatooine II
Hier sind schon 20 Jawas erforderlich, um in den nächsten Level zu gelangen.

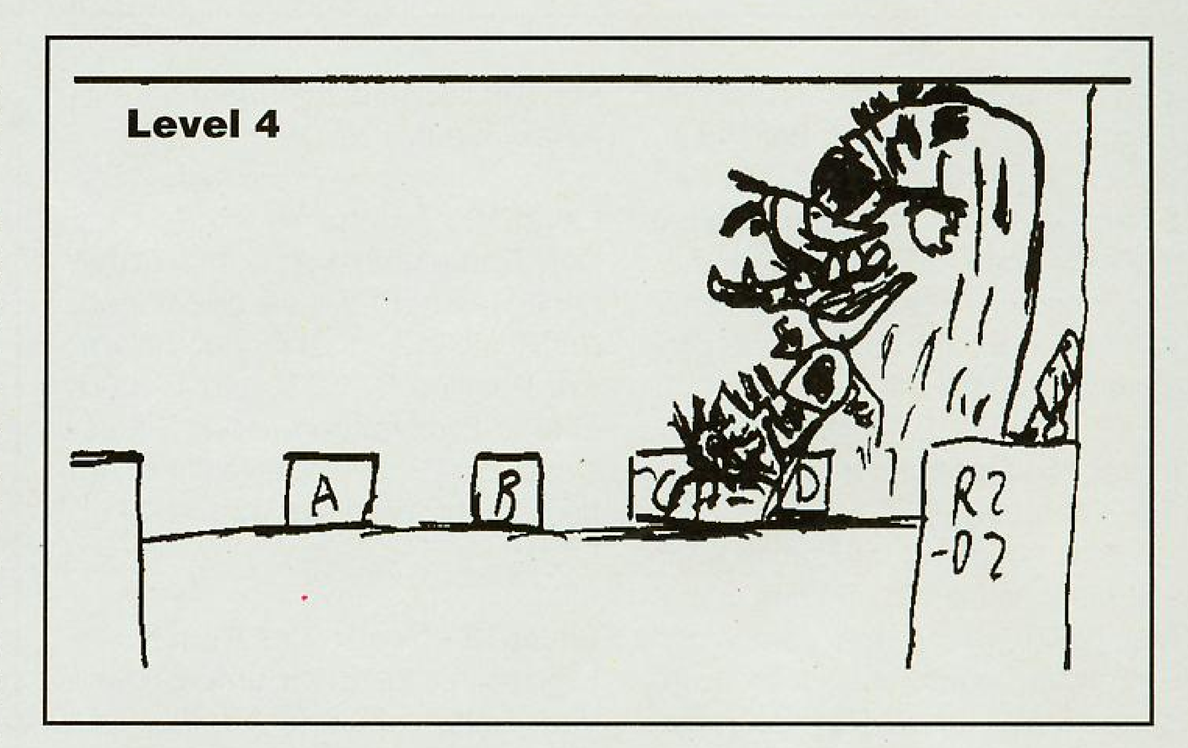
Level 7 - Mos Eisley
In diesem Raumflughafen könnt Ihr Euch total ausrüsten. Benutzt das Laserschwert und zerstört auch die kleinen Blöcke, denn darunter sind oft nützliche Gegenstände versteckt. Nur für die Kanonen, die gefährliche Suchraketen abschießen, solltet Ihr den Laser zur Hand nehmen.

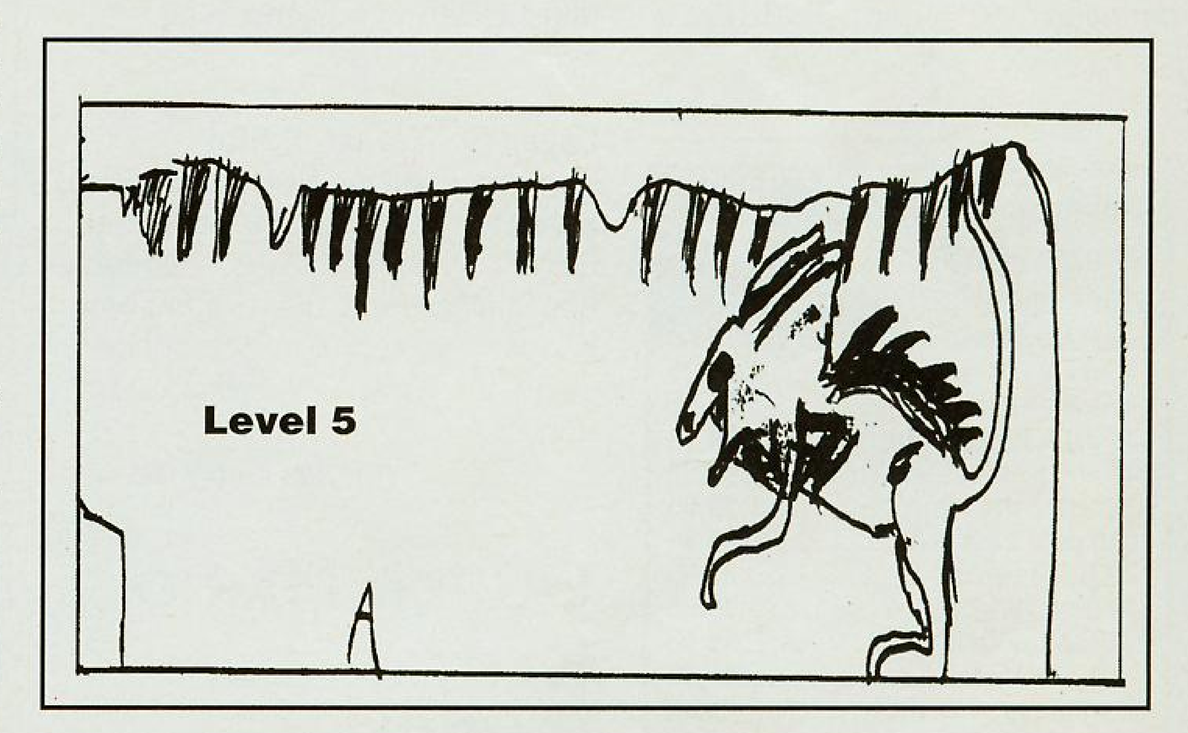
Level 8 - Cantina Fight
Spielt Luke. Vor den Tornadotypen solltet Ihr Euch ducken, dann könnt Ihr sie auch während des Wirbelsturms treffen. Das schwarze Rüsseltier solltet Ihr hingegen erst einmal überspringen und dann mit dem Laser bearbeiten. Diese Taktik sollte stets beibehalten werden. Der Endgegner: Von Position A aus solltet Ihr immer versuchen ihn nach B zurückdrängen. Dann schnell wieder zur Ausgangsposition zurückstürmen und attackieren. Nach einiger Zeit muß selbst dieser hartnäckige Geselle die Segel streichen.

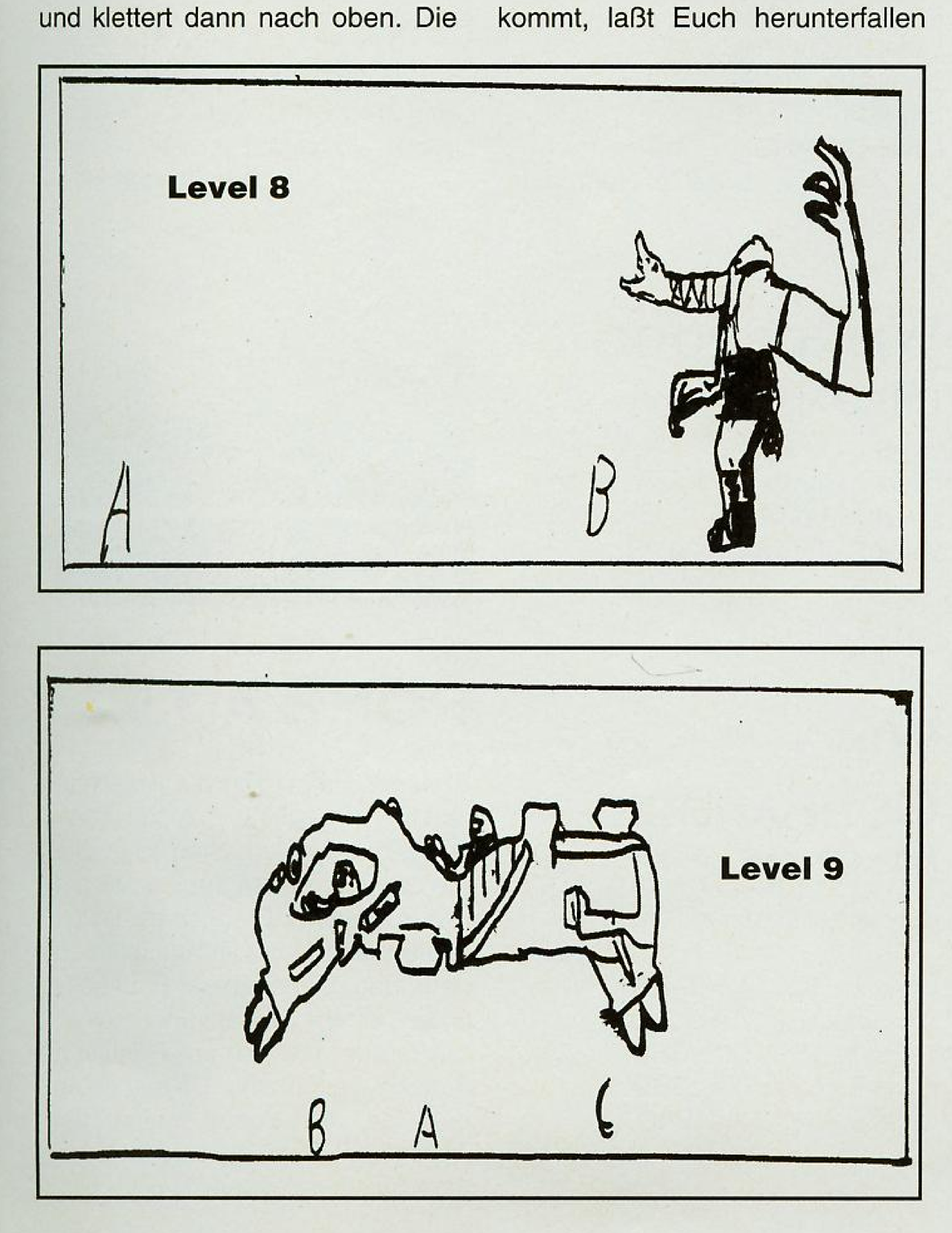
Level 9 - Escape From Mos Eisley
Im Hangar solltet Ihr Euch immer rechts halten. Beim Zwischengegner einfach draufhalten. Der Endgegner muß allerdings sehr ernst genommen werden. Stellt Euch so hin, daß Ihr zwischen den Düsen bleibt und schießt erst einmal Geschütze und Düsen in der Reihenfolge "a", "b", "c", "d", "e" ab, wobei Ihr Euch bei "d" und "e" auf Position B bzw. C begeben müßt.

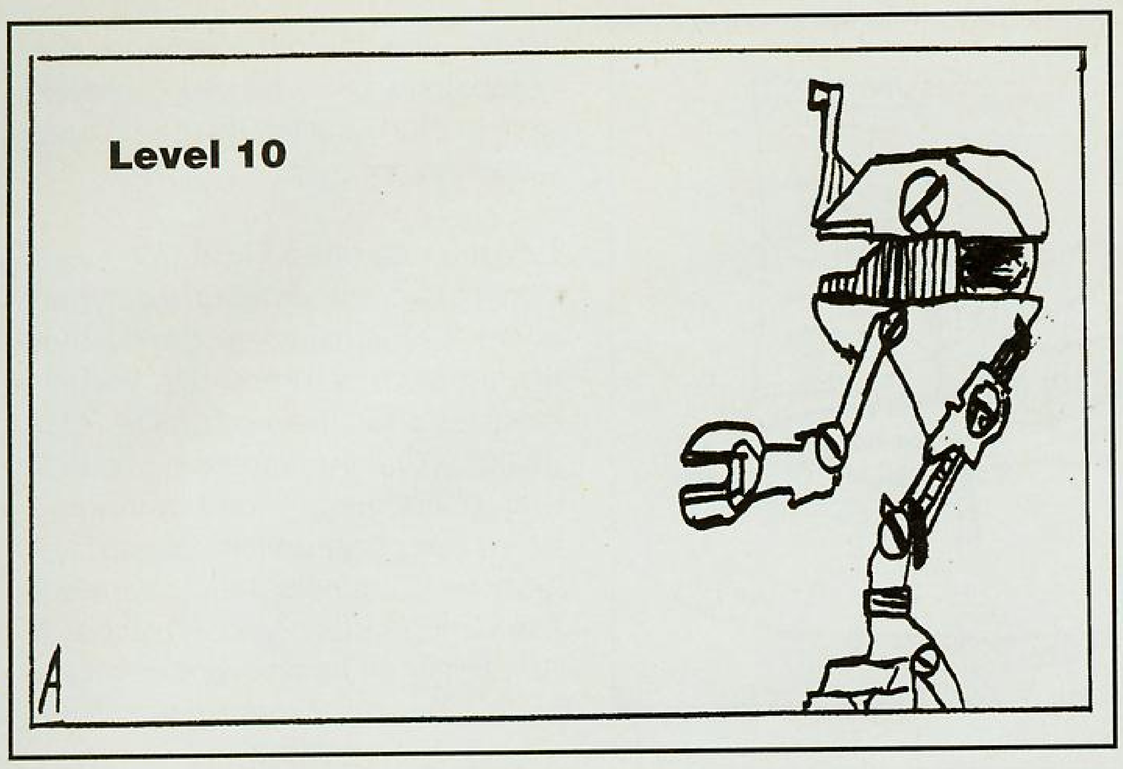
Level 10 - Death Star Ray
Mit diesem Level solltet Ihr Chewie beauftragen. Zum Level selbst gibt es eigentlich nicht viel zu sagen. Seht Euch nur vor, daß Ihr beim Endgegner den Seeker-Laser im Waffenarsenal habt, denn sonst wird dieses Unternehmen schnell

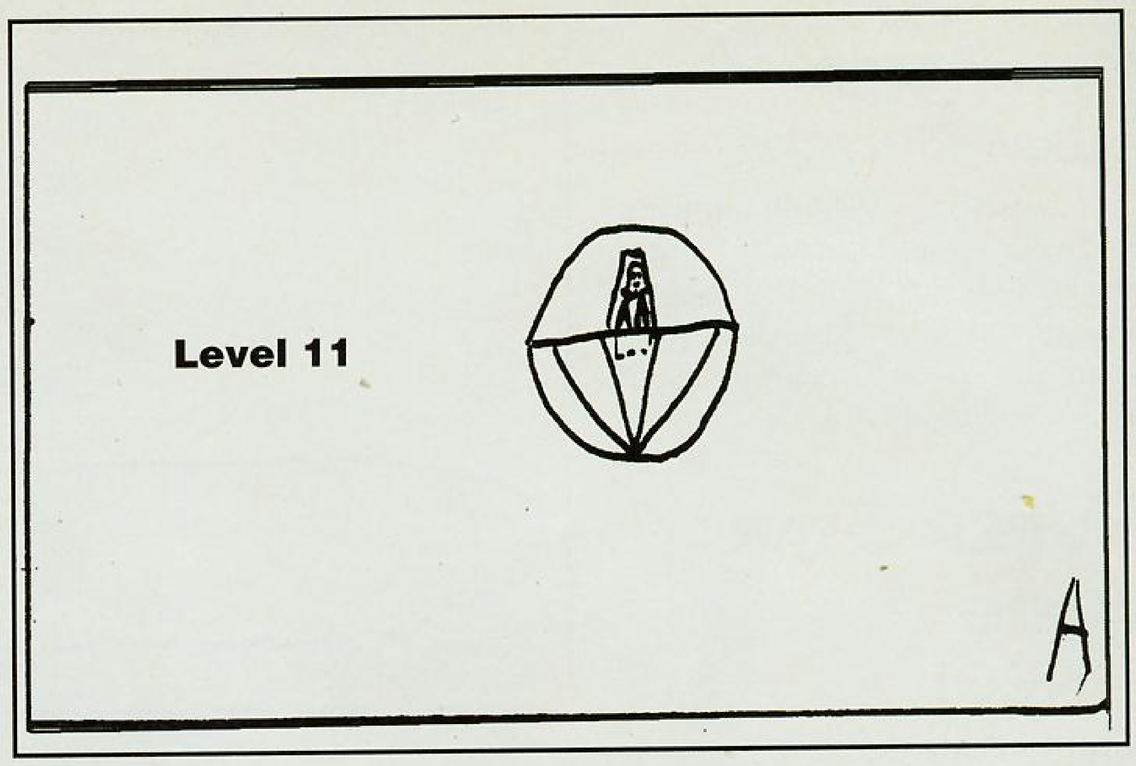












zum Himmelfahrtskommando. Der Endgegner: Setzt Euch bei Position A auf den Boden und laßt den Laser krachen. Nur manchmal müßt Ihr noch auf den Sucher zielen, ansonsten schießt Ihr aber nach oben bis Ihr ihn in seine Einzelteile zerlegt habt.

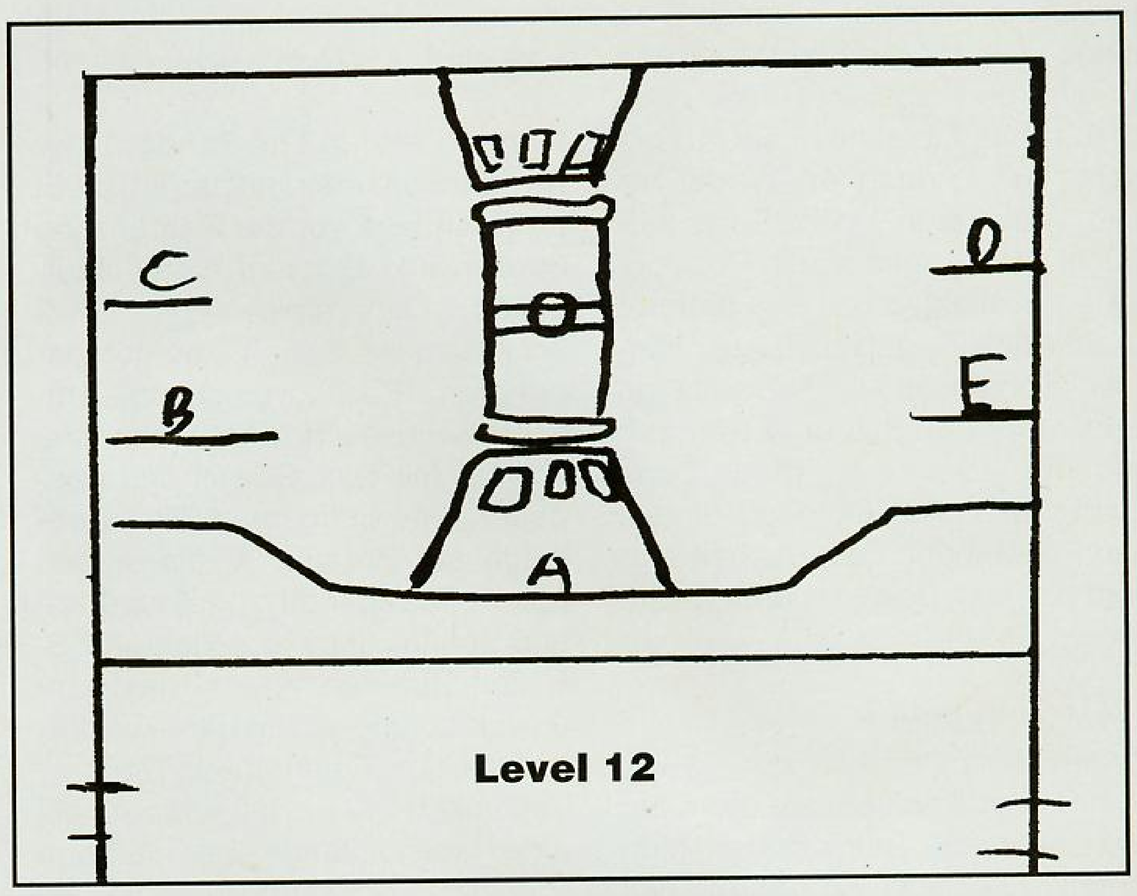
Level 11 - Rescue Of The Princess
Wen Ihr nehmt ist im Prinzip egal. Hauptsache Ihr kommt beim ersten Mal gleich unter den gewaltigen Stampfern hindurch. Beim Endgegner müßt Ihr auf Position A niederknien und feuern. Paßt dabei auf Sucher und imperiale Stormtroopers auf.

Level 12 - Tractor Beam
Den Endgegner könnt Ihr auf folgende Art und Weise bezwingen. Auf Position A müßt Ihr nur ballern. Auf Position B, C, D und E müßt aber außerdem den fiesen Schüssen Eurer Gegner ausweichen. Am besten Ihr behaltet den Seeker-Laser.

Level 13 - Death Star Attack
Hier solltet Ihr Euch unten halten und alle Türme und Ties abschießen, die Euren Weg kreuzen.

Level 14 - Trench Battle
Achtet nur auf die Kugeln. Die Ties können Euch nichts anhaben. Darth Vaders Ties einfach abschießen und die Protonentorpedos erst zum Einsatz bringen, wenn Ihr "Use The Force, Luke" hört.

Nikolas Himmelheber



Gebrauchte *SEGA MEGA* Spiele
zu Superniedrigpreisen
Sofort zugreifen, Angebot gültig solange Vorrat reicht.

1 Arnold Pacmer Golf	79,95
2 Batman: Return Jocker	99,95
3 Buster Douglas Boxing	89,95
4 Clue	99,95
5 Double Dragon	79,95
6 Double Dragon 3	99,95
7 Fatal Rewind	89,95
8 Fireshark	79,95
9 Ecco The Dolphin	99,95
10 Golden Axe	69,95
11 Granada	99,95
12 Hard Driven	89,95
13 John Madden Footb. 93	99,95
14 Kid Chameleon	99,95
15 M. Ditka Powerfootball	79,95
16 Ms. Pacman	69,95
17 Monopoly	99,95
18 NBA All Star Challenge	99,95
19 Paperboy	89,95
20 Pat Riley Basketball	79,95
21 PGA Tour Golf	99,95
22 Phelids	69,95
23 Powerball	69,95
24 RBI Baseball 4	99,95
25 Revenge Of Shinobi	89,95
26 Road Rash 2	99,95
27 Shadow Dancers	79,95
28 Sonic The Hedgehog 2	99,95
29 Streets Of Rage 2	99,95
30 Super Monaco GP	69,95
31 Super Off Road	79,95
32 Tazmania	99,95
33 Terminator 2	99,95
34 Traysia	99,95
35 Warsong	89,95

Begrenzter Vorrat. Versand in Reihenfolge des Eingangs. Preise zuzüglich DM 5,- Versandkostenanteil. Lieferung nur per Nachnahme. 90 Tage Garantie.
Tel. Bestellung: 07805-59802
Mo-Do 15:00-18:00 Uhr
ELA-Vertrieb, Postfach 1366
7600 Offenburg

Super Mario Kart (SNES)

Im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus "Match Race" oder "Time Trial" auswählen, dann nach links auf den Mushroom-Cup gehen und folgende Kombination eingeben: L, R, L, R, L, L R, R. Das Special-Cup-Race wartet nun sehnsüchtig auf seinen Bezwinger.

Frank Steiner

Batman - Return Of The Joker (SNES)

Der schwarze Beschützer von Gotham City kann in seinem neusten Abenteuer zwölf Level durchlaufen. Ihr auch, mit den folgenden Levelcodes:

Level 2 - DNCN
Level 3 - MCHT
Level 4 - DDPP
Level 5 - LDRN
Level 6 - KLTT
Level 7 - CRLB
Level 8 - LKCM
Level 9 - DVWH
Level 10 - TTKR
Level 11 - BTMR
Level 12 - VNGF

Stephan Hartmann

Wonderdog (Mega-CD)

Level 2 - Mystic
Level 3 - Ankles
Level 4 - Ledzep
Level 5 - Reeves

Doc Thunderstick

Wing Commander (SNES)

Callsign: Thunder

Level 1 - 1QCFMHBMGW
Level 2 - XRBWFFDCR0
Level 3 - 1RFKCCHCHC
Level 4 - CRDHPK2PR0
Level 5 - XHN6MF1P4C

Doc Thunderstick

Wings 2 - Aces High (SNES)

Level 2 - FGYHMBL!nG!xF
Level 3 - r5xKDJC2pf!v
Level 4 - HCcMJ6R!brG!v!

Doc Thunderstick

Rome AD 92
Castles 2 -Siege and Conquest

PC

Rome AD 92

Insel
Als erstes gibt man die Botschaft ab. Im Bad stiehlt man die Kleidung, die auf dem Steg liegt. Die Kleidung anziehen und unten im Hafen bei der Frau einen Dolch kaufen, um damit die Kaufleute zu bedrohen. Dann bei der Frau links unten einen Glückswürfel erwerben und die arme Händlerin danach ausrauben. Wenn man jetzt ca. 13 Sesterzen in der Tasche hat, kann man die Insel mit dem Schiff verlassen.

NHLPA Hockey (SNES)

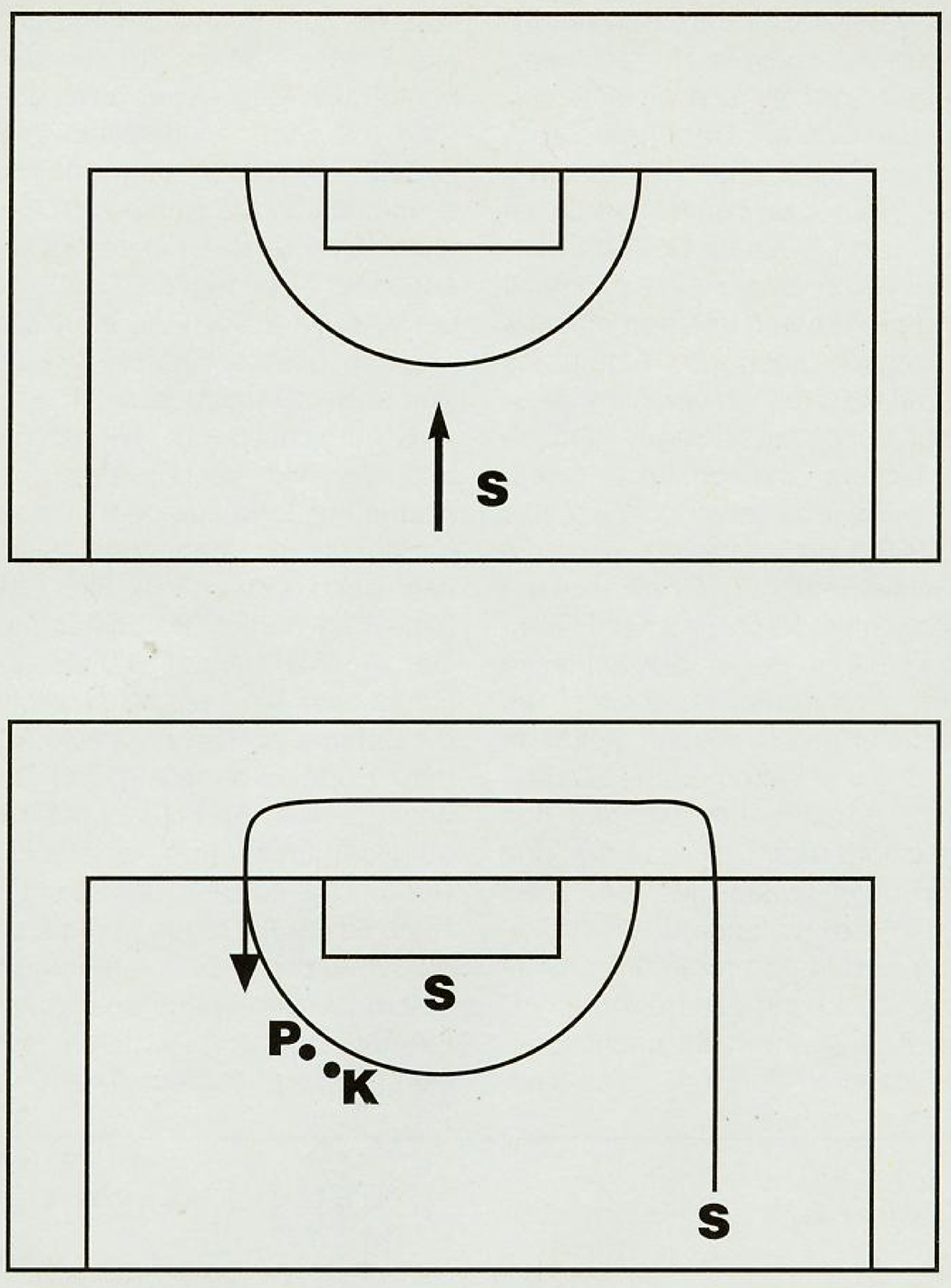
Mit folgenden Schußvarianten sollte der Stanley-Cup bald in Euren Händen liegen. Als Mannschaft empfiehlt sich vor allem "Chicago", verfügen diese Kufenrecken doch über den schußgewaltigen "Jeremy Roenick". Die "Los Angeles Kings" sind aufgrund ihres "Wayne Gretzkys" natürlich auch nicht zu verachten.

Variante 1: Mit dem Spieler "S" durch die Mitte auf das Tor zusteuern und mit einem harten Schuß den Tormann flachlegen. Den Nachschuß kann man meist ungehindert versenken, weil keine Verteidiger in der Nähe sind.

Variante 2: Mit dem Spieler "S" hinter dem Tor herumfahren und vom Punkt "P" aus ins lange Eck abziehen. Dies hat meist ein Tor zur Folge und funktioniert auch spiegelverkehrt.

Variante 3: Ähnlich Variante 2. Bleibt der Tormann versehentlich am Tor hängen, so muß man seine eingefahrene Taktik kurzfristig umdisponieren und vom Punkt "K" aus ins kurze Ecke zielen. Etwas schwieriger!

Thorsten Piper



tel und Holz ausgestattet sind. Mit dem Gold und den Nahrungsmitteln muß man die Armee bezahlen, das Eisen und das Holz benötigt man zum Bau des Schlosses, zum Anwerben von Rittern und zur Fertigstellung von Katapulten. Um die Befehle schnell ausführen zu können, drückt man die Recht Maustaste solange, bis die Befehle in die Tat umgesetzt wurden. So füllt man in kurzer Zeit sein Lager mit allen vorhandenen Rohstoffen und kann auf diese Weise eine riesige Armee unterhalten. Jetzt muß man nur noch freundschaftliche Beziehungen mit seinen Nachbarn pflegen, um von ihnen nicht angegriffen zu werden. Damit wächst der Punktestand rasch auf die erforderlichen 7.000 Einheiten und man kann sich beim Papst um die Krone bewerben. Danach vier bis fünf Monate lang die Angriffe der anderen Fürsten abwehren und schon darf man sich "königliche Hoheit" nennen.

Christoph Koch

Rom

In Rom angekommen erst einmal bei der untersten Taverne würfeln. Bei ca. 30 Sesterzen vorsichtshalber aufhören, da sonst der Schwindel mit den gezinkten Würfeln auffliegt. Für das Geld kauft man sich im Forum einen oder wenn möglich auch zwei Gladiatoren, die man dann in der Arena kämpfen läßt. Danach wieder Gladiatoren kaufen. Von dem Wahrsager vor dem Tempel die Zukunft deuten lassen, die Wache vor dem Palast bestechen und den König warnen.

Britannien

Als erstes das Dorf im Osten angreifen. Dort die Standarte aufstellen. Die Briten kann man am besten im Dunkeln überraschen. Dann das Dorf im Westen erobern. Notfalls muß man sich zwischendurch ausruhen. Jetzt kann man das mittlere und obere Dorf einnehmen. Bevor man die Standarte der Briten berührt, sollte man alle Hütten nach Schätzen abgesucht haben.

Rom

In Rom nach der Ansprache des Kaisers vor dem Palast jemanden bezahlen, der einen als Konsul vorschlägt. Wenn man von ihm die Bestätigung erhält, muß man die anderen Bürger durch Bestechung überzeugen. Jetzt geht man zum Kaiser und eröffnet ihm die Wahl.

Ägypten

Die Standarte stellt man hinter den Stadttoren auf. Dann wartet man darauf, daß die Gegner links unten auf der Karte angreifen. Mit allen Soldaten bekämpft man diese und versammelt sich während der Schlacht an der Standarte, um die eigenen Soldaten ausruhen zu lassen. Dabei muß man jedoch immer die Karte im Auge behalten. Diese Taktik wendet man solange an, bis der letzte Gegner gefallen ist.

Rom

Hier braucht man nur noch den Mörder auf den anderen Konsul ansetzen und bringt den Kaiser eigenhändig mit dem Dolch um. So waren nun mal die Sitten im alten Rom.

Michael Hildebrandt

Castles 2 - Siege And Conquest

Hier ein möglicher Lösungsweg, um König von Frankreich zu werden. Man wähle Philip, Duke Of Burgundy, stelle den Schwierigkeitsgrad auf "Easy" und Rohstoffe auf "Balanced" ein. Danach das Spiel starten. Es sollten nicht mehr als drei bis vier Gebiete im Besitz des Spielers sein, die mit den Rohstoffen Gold, Eisen, Nahrungsmit-

Komplett Lösung

Space Quest 5

Nach dem Intro befindet Rog sich im Flur der StarCon Space Academy. Sein erster Gang führt ihn sofort ins Klassenzimmer, um die heutige Klassenarbeit nicht zu verpassen. Die Klassenzimmertür liegt südlich des Flugsimulator-Raumes und ist am nahegelegenen Schließfach zu erkennen. Nach der Standpauke des Professors gilt es den Test möglichst erfolgreich zu absolvieren, am besten klappt das durch intensives Spicken beim glatzköpfigen Nachbarn. Immer wenn der Aufsichtsroboter seine Kameraaugen von Rogers Rücken abwendet, klickt Ihr mit dem Untersuchen-Cursor auf des Nachbarn Blatt, und schon zeigt Euch eine kleine Anzeige die richtige Antwort. Nach dem Test muß Roger den Pausenhof (der Platz mit dem großen Dreieck) schrubben. Die Putzuntensilien findet Roger in einem Raum gleich südlich seines Klassenzimmers. Grundsätzlich sollten bei dem Spiel alle beweglichen Gegenstände ins Inventar aufgenommen werden, so auch hier: Die Warnhütchen und die Poliermaschine werden mitgenommen. Die Warnhütchen werden an den Ecken des Dreiecks aufgestellt, und dann kann es auch schon losgehen: Achtet beim Polieren des Bodens darauf, daß ihr mit der Maschine über jedes Fleckchen innerhalb des aufgezeichneten Kreises fahrt. Nach getaner Arbeit folgt eine kleine Zwischensequenz, in der Roger die Bekanntschaft des Widerlings Quirk und der Hologramm-Dame aus Folge vier macht. Roger begibt sich jetzt zurück in den Flur und holt sich seine Prüfungsergebnisse (dort wo der Pulk von Schülern vor einem Fenster steht).

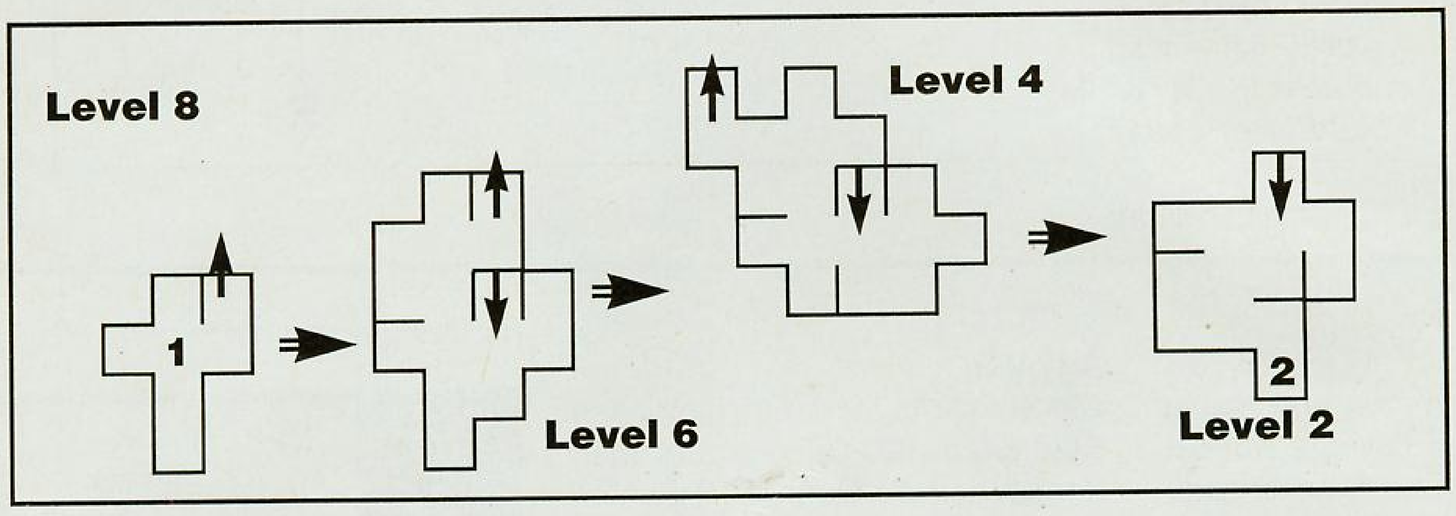
Im Raumschiff sollte sich Roger zuerst mit den Örtlichkeiten vertraut machen, nebenbei kann dabei das Inventar aufgefüllt werden. Roger braucht: Aus dem Werkzeugkasten des Bordingenieurs (der steht im Gang auf dem Boden) den Laser, die Sicherung, den Stanzer und das Tablettenröllchen. Aus dem Keller des Raumschiffs holt er sich noch die Sauerstoffmaske und die Sauerstofflasche (Wandschränke durchsuchen). Anschließend begibt er sich auf die Brücke und läßt sich die Abflugerlaubnis erteilen ("Hail StarCon" im Befehlsmenü der Funkoffizierin Floh). Jetzt ist Roger bereit für seinen ersten Müllflug, der ihn nach Gangularis (Adresscode: #71552) führt.

Alle Raumflüge laufen im Grunde gleich ab: Roger setzt sich in seinen Kommandosessel und weist den Navigator Flo an, den betreffenden Adresscode zu speichern. Dann erhöht Ihr das Reisetempo auf "Lite Speed", wartet auf Droole's Nachricht über die Ankunft. Dann wird das Tempo möglichst schnell auf "Regular Speed" reduziert. Wenn Roger sich eventuell auf den Planeten beamen möchte, ist danach noch der Eintritt ins "Standard Orbit" zu befehlen, denn sonst endet jeder Beam-Versuch mit Rogers Ableben. In unserem Fall wird jetzt aber lediglich das "RRS-System" aktiviert und die anschließende Grafiksequenz beobachtet. Nach getaner Räumarbeit öffnet Roger die Schleuse zum Laderaum (Schalter im Schiffsflur) und macht Bekanntschaft mit seinem neuen Haustierchen. Roger betritt zweimal den Transporterraum (= Labor) und kann beim zweiten Mal das Alien schließlich einfangen. Das Tierchen wird in den roten Glasbehälter gesteckt und das Röhrchen mit den Anti-Säure-Pillen nachgeworfen, dadurch kann sich das Tierchen nicht mehr alleine befreien und wird von uns zunächst einmal nicht mehr beachtet.

Der zweite Auftrag führt Rog zum Planeten Peeju (# 92767); auch hier wird fleißig Müll gesammelt. Anschließend geht es weiter nach Kiz Urazgubi (# 20011) in dessen Orbit aber bereits der Killerandroid aus Space Quest 2 auf die Eureka wartet. Nach dem kurzen Funkverkehr beamt sich Rog auf die Planetenoberfläche (den Transporter betreten und mit dem Befehlscursor denselben anklicken). Auf Kiz Urazgubi kommt es vor allem darauf an, daß Roger ständig in Bewegung bleibt - nur so kann ihn der Android nicht gleich erschießen. Wandert zwischen den sechs Bildern ruhig etwas hin und her, um die Gegend zu erkunden (in Bewegung bleiben!). Wenn das Bild mit dem - quer über der Schlucht liegenden - Baumstamm von der linken Seite her betreten wird, droht Roger erstmal keine Gefahr. Roger muß hier versuchen, den im Fels verwurzelten Baum (oberhalb des gefällten Baumes) zu betreten. Der Ast wird unter seinen Füßen brechen. Nachdem Roger etwas naß wieder unten angekommen ist, steckt er den abgebrochenen Ast ein, und begibt sich erneut in das Bild mit dem Baumstamm. Am rechten Rand der Schlucht bringt er mit dem Ast eine der Bananenstauden zum Schaukeln und greift sich schnell eine der Früchte. Jetzt begibt sich Rog weiter nach oben (Bild mit dem zweigeteilten Wasserfall) und begibt sich möglichst schnell durch die Höhle zum Felsgipfel (Dort wo der unbefestigt aussehende Felsbrocken liegt). Mit dem Ast wird der Fels ins Rollen gebracht und der Android für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt. Wilco wird anschließend wieder ins unterste Bild gesteuert, wo der Android wütend aus dem Wassertümpel steigt. Roger rennt wieder nach oben und versteckt sich in der Mitte des hohlen Baumstammes. Der Android landet genau über Roger, der ihm möglichst schnell die Banane ins Revers steckt, was dem Roboter endgültig den Rest besorgt. Der Androidenkopf wird aufgesammelt und später im Raumschiff an Cliffy überreicht.

Nach all der Aufregung erhofft sich die Crew etwas Entspannung von einem Besuch in der Spacebar (# 69869). Dort angekommen, setzt sich Rog zu seinem Team und führt ein kleines Gespräch mit einem Kaufmann, der ihm eine Visitenkarte und eine Gratispackung Space Monkeys schenkt. Anschließend läßt Wilco sich auf eine Partie Battle Cruiser mit Captain Quirk ein (Schiffe versenken im Weltall). Nach dem Zwischenspiel sieht Rog dann, wie Cliffy wegen einer kleinen Schlägerei festgenommen wird. Er setzt sich zurück an seinen Tisch und schüttet die Space Monkeys in seinen Drink. Das anschließende Chaos nutzt Roger, um Cliffy folgendermaßen aus seiner Zelle im Nebenraum zu befreien: Er wartet bis die Wachleute verschwunden sind, deaktiviert das Kraftfeld am Schaltpult und beamt sich dann schnellstmöglich zurück auf die Eureka. Dort schnappt er sich sein Schmuse-Alien aus dem Sicherheitsbehälter und beamt sich erneut in die Spacebar. Das Alien verätzt Cliffys Gitterstäbe, und alle drei kommen heil zurück in ihr Raumschiff.

Die nächste Reise führt die Eureka jetzt zum Planeten Klorox II (# 90210). Weil in dessen Nähe kein Müll zu finden ist, befiehlt Roger den Eintritt ins Standard Orbit und beamt sich zusammen mit Droole auf die Oberfläche. Hier ist es sinnvoll, das Spiel zwischenzuspeichern. Rog betritt das Gewächshaus in der Bildschirmmitte und wird dort bald von einem Mutanten überfallen. Cliff muß durch gute Reaktionen dessen Spucke ausweichen - bereits nach Sekunden kommt Droole ihm zu Hilfe. Nach dem Tod des Mutanten hebt Rog den Zettel auf, und kann die dort verzeichnete Nummer in den Computer im Gewächshaus eingeben. Anschließend begibt sich Rog zurück in das erste Bild und verläßt dieses nach links; er wird einen Biomüll-Container mit der Adresse von Genetix vorfinden. Zurück im Raumschiff empfängt Flo einen Hilferuf vom Raumschiff Goliath. Die Eureka nimmt sogleich Kurs zum Planeten Thrakus (# 53284) und Rog beamt sich auf dessen Oberfläche (vorher Sauerstoffmaske aufsetzen!). Die gestrandete Rettungskapsel wird gründlich untersucht, und der Mantel mitgenommen. Im Bild links von der Rettungskapsel wird Roger, wenn er weit genug nach links wandert, von der schönen Sternenbotschafterin überfallen, und beide stürzen fast über die Klippe. Roger reicht ihr den Mantel hoch, sendet noch im Hängen einen Funkspruch an die Eureka, und läßt sich von Bea erst dann hochhelfen. Nur knapp entkommen beide dem Tod.



Im Transporterraum der Eureka steckt Bea Wilco das Warp-Modul zu, und er verfrachtet das Mädchen sofort in die Cyro-Kammer. Er stellt im Tastenfeld der Kammer eine Gefrierzeit von zehn Sekunden ein und Bea ist fürs erste in Sicherheit. Die Eureka wird jetzt allerdings von der Goliath entdeckt und Roger befiehlt Droole eine "Evasive Action" vorzunehmen. Auf die Rückfrage von Droole antwortet Roger mit der ersten der drei wählbaren Antworten. Wenn nach den darauffolgenden Geschehnissen Cliffy ins All getrieben wird, begibt sich Wilco sofort in den Kellerraum und besteigt den Eva Pot. Durch seine Sauerstofflasche hat Roger genug Zeit, sich Cliffy mit den beiden Steuerhebeln im Eva Pot anzunähern. Beachte bei der Rettungsaktion aber, daß mit dem Greifarm erst dann zugegriffen werden sollte ("claw"), wenn "Target in Range" am Bildschirm angezeigt wird.

Die Eureka nimmt jetzt Kurs auf die Raumstation von Genetix (# 41666). Durch einen Fehler im Transporter-System kommt Roger im Körper einer Stubenfliege dort an. Im Fels hinter dem Wasserfall befindet sich ein Schlitz zum Einstecken von Codekarten. Roger schlüpft hinein und findet sich in einem Geheimlabor wieder. Rog

Softsale

Schloßplatz 19 3070 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335

☎ 05021/910416 und 910417

OFFIZIELLE DEUTSCHE
PINBALL-FANTASIES-MEISTERSCHAFT 1993

(AMIGA) 21.-23. MAI IM HOTEL WESERSCHLÖßCHEN, MÜHLENSTR. 20, 3070 NIENBURG

Pinball Fantasies** 39,90 DM

1. Preis: Eine zweiwöchige Flugreise nach Las Vegas für 2 Personen mit Unterkunft, Mietwagen und Taschengeld oder

5.000,- DM in bar

Werden Sie Mitglied im Softsale-Club und bestellen Sie Computerspiele auf Rechnung! Info anfordern!

IBM		IBM		IBM	
1869*	79,90 DM	Form. I GP**	89,90 DM	Reach for Skies**	64,90 DM
3 D Con.-Kit	89,90 DM	Front Page	69,90 DM	Red Baron*	79,90 DM
Aband. Plac. 2*	79,90 DM	Gobliins 2**	59,90 DM	-Mission*	49,90 DM
Aces over Eur.**	A.A.	Gunship 2000**	84,90 DM	Ringworld**	69,90 DM
Aces of Pac.**	74,90 DM	-Mission**	59,90 DM	Rome**	74,90 DM
-Mission	49,90 DM	Hannibal*	79,90 DM	Sens. Soccer**	59,90 DM
Adv. Coll.**	69,90 DM	Hardball 3	59,90 DM	Ultima 7/2**	89,90 DM
Alone in Dark*	89,90 DM	Harp. Ch. Set***	A.A.	Shadowworld	64,90 DM
Amazon	79,90 DM	Harrier J.-jet**	84,90 DM	Sherl. Holmes*	74,90 DM
Archer Mc Lean**	64,90 DM	Hexuma*	79,90 DM	Siege	64,90 DM
ATAC**	79,90 DM	Hired Guns**	79,90 DM	-Data	34,90 DM
B-17 Fly. F.**	89,90 DM	Hist. Line*	79,90 DM	Sil. Service 2**	74,90 DM
Battlech. 4000	69,90 DM	Humans**	59,90 DM	Sim Life*	79,90 DM
Battle Team**	69,90 DM	Humans Race***	A.A.	Simulations***	A.A.
Battletoads**	49,90 DM	Indy 4*	84,90 DM	Sleep Walker***	A.A.

Jonathan* 79,90 DM

Jordan in Flight* 74,90 DM

Betr. at Kro.***	A.A.	Island Dr. Brain*	A.A.	Shad. of Comet*	89,90 DM
Birds of Prey**	84,90 DM	Joe & Mac**	54,90 DM	Space Crusade*	59,90 DM
Bitmap Br. 2**	49,90 DM	KGB*	59,90 DM	Space Hulk**	89,90 DM
Budget***	A.A.	Kings Q. 6*	79,90 DM	Space Q. 5*	69,90 DM
Bun. Man. Prof.*	64,90 DM	Legacy**	94,90 DM	Spaceward Ho!*	79,90 DM
Burn. Steel*	79,90 DM	Legend Kyr.*	74,90 DM	Spellcraft*	74,90 DM
Buzz Aldrin**	89,90 DM	Legend of V.*	79,90 DM	St. Thomas*	79,90 DM
Campaign**	69,90 DM	Lemmings DP**	74,90 DM	Star Contr. 2**	69,90 DM
Captive**	59,90 DM	Liberation**	64,90 DM	Star Trek*	64,90 DM
Car & Driver**	74,90 DM	Links 386**	89,90 DM	Street Fight. 2**	64,90 DM
Carmen USA***	A.A.	-Banff	44,90 DM	Strike Comm.**	89,90 DM
Carr. at War	69,90 DM	-Barton Creek	39,90 DM	-Speach**	49,90 DM
Carr. Strike	74,90 DM	-Bayhill	39,90 DM	Stunt Island*	94,90 DM
Castles 2**	74,90 DM	-Bountiful	39,90 DM	Summer Chall.**	59,90 DM
Civilization*	84,90 DM	-Firestone	39,90 DM	SWOTL	69,90 DM

Lemmings 2** 79,90 DM

X-Wing** 84,90 DM

Cobra Miss.***	A.A.	-Hyatt Dorado	39,90 DM	Task Force**	89,90 DM
Columbus***	A.A.	-Mauna Kea	44,90 DM	The Legacy**	94,90 DM
Comanche*	84,90 DM	-Pinehurst	39,90 DM	Transarctica*	59,90 DM
Combat Cl.**	59,90 DM	Locomotion*	64,90 DM	Tornado**	A.A.
Compl. Chess S.*	79,90 DM	Lost Treas. 1	94,90 DM	Ultima 7*	89,90 DM
Creepers**	64,90 DM	Lost Treas. 2	64,90 DM	-Data	44,90 DM
Cyber Race*	79,90 DM	M 1Tank Pl.**	79,90 DM	Ultima 7/2**	89,90 DM
Dagger A. Ra*	74,90 DM	Mad TV*	79,90 DM	Ultra Bots***	A.A.
Daemonsgate***	A.A.	Maelstrom***	A.A.	Ultima Uw. 1**	69,90 DM
Dark Queen*	79,90 DM	Mag. Candle 3	69,90 DM	Ultima Uw. 2**	74,90 DM
Dark Seed*	74,90 DM	Mario tea. typ.*	64,90 DM	V for Victory 2	69,90 DM
Das schw. Auge*	74,90 DM	Mc Don. Land**	49,90 DM	Veil of Darkn.	59,90 DM
Dau. of Serp.*	74,90 DM	Microl. Footb.	A.A.	Vision***	A.A.
Der Patrizier*	79,90 DM	Might & Mag. 4*	79,90 DM	Wing C. Deluxe	89,90 DM
Dogfight**	94,90 DM	Monkey Isl. 1*	74,90 DM	Wing Comm. 2*	79,90 DM

Strike Commander** & Speech Pack** zus. 129,90 DM

Dominus***	A.A.	Monkey Isl. 2*	79,90 DM	-Sp. Op. 1	44,90 DM
Eco Quest 2**	A.A.	Nigel Mansell**	64,90 DM	-Sp. Op. 2	44,90 DM
Eishockey Man.*	69,90 DM	No. 2 Coll.*	79,90 DM	-Speech	39,90 DM
Elite 2***	A.A.	Origin Scr. Sav.	59,90 DM	Whales Voy.*	74,90 DM
Empire Del.***	A.A.	Patriot**	74,90 DM	Winter Chall.**	59,90 DM
Eye of Beh. 2*	79,90 DM	Penthouse HN**	39,90 DM	Wizardry 7*	84,90 DM
Eye of Beh. 3***	A.A.	Perf. General**	79,90 DM	Wiz Kid**	54,90 DM
Eye of Storm***	A.A.	-Data**	44,90 DM	Wordtris***	A.A.
F-15 Str. Ea. 3**	89,90 DM	Pinball Dr.**	59,90 DM	World Tennis**	59,90 DM
Falcon 3.0**	84,90 DM	Popolous 2**	74,90 DM	WWF Wrestl.**	54,90 DM
-Miss. 1	59,90 DM	Power Pack 2**	64,90 DM	WWF Eur. R.**	54,90 DM
-Miss. 2	59,90 DM	Prophecy***	54,90 DM	Yeager Air C.*	69,90 DM
Fant. Worlds**	79,90 DM	Push over**	54,90 DM	Xenobots**	A.A.
Fire & Ice**	59,90 DM	Quest f. Gl. 3*	79,90 DM	X-Wing	79,90 DM
Flashback***	A.A.	Railroad Tyc.**	79,90 DM	Zyconix**	49,90 DM

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: (AUSZUG)

Ihre Anmeldung benötigen wir umgehend, spätestens jedoch bis zum 10. Mai. Bitte teilen Sie uns mit, an welchem Tag (Fr., Sa. oder So.) und ob Sie vormittags oder nachmittags spielen möchten. Wir versuchen, Ihren Terminwunsch zu erfüllen. Die Startgebühr in Höhe von 10,- DM müssen Sie Ihrer Anmeldung bar oder als V-Scheck beilegen. Umgehend nach Ihrer Anmeldung erhalten Sie eine Teilnahmebestätigung und Ihren Spieltermin mitgeteilt.
Ferner erhalten Sie dann eine Anfahrtskizze und weitere Informationen zur Veranstaltung.
Es wird Partyland gespielt. Die Spielzeit, die Ihnen zur Verfügung steht, ist auf 15 Minuten begrenzt. Während dieser Zeit dürfen Sie zweimal beginnen, müssen jedoch nicht. In jedem Falle wird das Spiel nach 15 Minuten abgebrochen, ganz gleich, ob Sie noch Kugeln im Spiel haben, oder alle Kugeln bereits verloren haben.
Nur Ihr Höchstpunktstand wird gewertet. Die Ermittlung des Deutschen Pinball-Fantasies-Meisters 1993 findet am 24. Mai statt, die Preisverleihung der ersten drei Preise findet am Samstag, 29. Mai um 15:00 Uhr in den Geschäftsräumen der Firma Softsale, Schloßplatz 19, 3070 Nienburg statt.
Als zweiter Preis wird eine Wochendreise für zwei Personen ins Euro Disney Resort bei Paris, als dritter Preis eine Wochenendflugreise für eine Person zu einer deutschen Computermesse nach Wahl vergeben. Den Gewinnern der ersten drei Preise wird auf Wunsch der Gegenwert der Preise in bar ausgehändigt.
Außerdem werden unter allen Teilnehmern weitere 100 Sachpreise verlost, darunter Jahresabos von Computerspielzeitschriften, Computerspiele, T-Shirts etc.
Wir freuen uns auf Ihre Anmeldung.

CD-ROM		SUPER-NES DT.	
Carmen W. Del.	124,90 DM	Axelay	124,90 DM
Chessm. 3000	94,90 DM	Castlev. IV	114,90 DM
Deathstar Arc.	39,90 DM	Chessmaster	114,90 DM
Desert Storm	94,90 DM	Doubl. Drag.	134,90 DM
Future Wars	94,90 DM	F-Zero	89,90 DM
Guship/Midw.**	109,90 DM	Gods	134,90 DM
Kings Q. 5	94,90 DM	Ghoust´n´Gh.	89,90 DM
Lost Treas. 1	104,90 DM	Home alone	119,90 DM
Lost Treas. 2	84,90 DM	Hyperzone	104,90 DM
Loom	89,90 DM	Legend Zelda	89,90 DM
M1 Tank Plat.**	99,90 DM	Lemmings	139,90 DM
Pac. Islands**	64,90 DM	Mickey Dan. Ch.	114,90 DM
Railr. Tyc.**	99,90 DM	Mario Kart	89,90 DM
Red Storm/Carr.	99,90 DM	Mario Paint	89,90 DM
Secret Monkey	89,90 DM	Mario World	114,90 DM
SWOTL	99,90 DM	Phalanx	119,90 DM
Sherlock H. 1	114,90 DM	Prince of Pers.	124,90 DM
Sherlock H. 2	114,90 DM	Probotector	114,90 DM
Supremacy	79,90 DM	Push over	124,90 DM
Ultima 1-6	174,90 DM	Sim City	89,90 DM
Ultima Uw./WC	104,90 DM	Streetfighter	89,90 DM
Wing C./SM	129,90 DM	Strike Gunner	124,90 DM
Wing C./Ult. 6	129,90 DM	Terminator 2	124,90 DM
Wing C. 2 kpl.	104,90 DM	Tiny Toon	124,90 DM
Women Venus	59,90 DM	Wing Comm.	134,90 DM

*=DT. VERS. **=DT. ANL. ***=N. N. BEKANNT
NICHT ALLE SPIELE WAREN ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG BEREITS LIEFERBAR
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

AMIGA		AMIGA		AMIGA	
1869*	69,90 DM	Gateway Sav. F.*	69,90 DM	Raving Mad**	49,90 DM
3D Con.-Lit. 2	89,90 DM	Grah. Taylor	54,90 DM	Reach for Skies**	59,90 DM
Aband. Plac. 2*	64,90 DM	Gr. Courts 2**	39,90 DM	Red Baron**	64,90 DM
Adv. Collect.**	59,90 DM	Guy Spy**	59,90 DM	Red Zone**	49,90 DM
Ambermoon***	A.A.	Hannibal*	69,90 DM	Road Rash**	54,90 DM
Aquatt. Games**	54,90 DM	Hexuma*	79,90 DM	Robosports	59,90 DM
Arab. Nights**	49,90 DM	Hired Guns**	A.A.	Rome*	64,90 DM
Archer P. Bill.**	49,90 DM	Hist. Line*	74,90 DM	Scenario*	64,90 DM
Arm. Gedd. 2**	59,90 DM	Humans**	54,90 DM	Sens. Soccer**	49,90 DM
Assassin**	49,90 DM	Humans Race***	A.A.	Shad. Beast 3**	59,90 DM
Astar***	A.A.	Indy 4*	79,90 DM	Shad. Worlds**	49,90 DM
Astatin***	A.A.	Indy 4 Action**	54,90 DM	Shuttle**	54,90 DM
A-Train***	A.A.	Jim Power**	59,90 DM	Sil. Service 2**	74,90 DM
ATAC**	79,90 DM	Joe & Mac**	49,90 DM	Silly Putty**	49,90 DM
B-17 Fly. F.**	79,90 DM	John Madden**	54,90 DM	Simulations***	A.A.

Chaos Engine** 49,90 DM

Dune 2* 59,90 DM

Bards T. Con.**	64,90 DM	Jonathan*	79,90 DM	Sleep Walker**	49,90 DM
Bart vs. Wolrd***	A.A.	KGB*	59,90 DM	Space Crus.	54,90 DM
Bat 2**	74,90 DM	Leeds Un. Ch.	49,90 DM	Space Hulk**	74,90 DM
Battle Team**	69,90 DM	Legend	54,90 DM	Spec. Forces**	74,90 DM
BC Kid**	59,90 DM	Legend Kyr.*	59,90 DM	St. Thomas*	69,90 DM
Best of Best***	A.A.	Legend of V.*	79,90 DM	Street F. 2**	59,90 DM
Big Box 2	59,90 DM	Lemmings DP**	59,90 DM	Super Hero**	64,90 DM
Bills Tom. G.**	54,90 DM	Liberation**	59,90 DM	Tentacle***	A.A.
Birds of Prey**	69,90 DM	Links**	74,90 DM	Tornado***	A.A.
Bitmap. Br. 2**	49,90 DM	Locomotion*	59,90 DM	Top Banana	49,90 DM
Body Blows**	54,90 DM	Lost Treas. 1	89,90 DM	Top League	54,90 DM
Buck Rogers 2*	A.A.	Lotus 3er Pack**	A.A.	Tracon 2	79,90 DM
Budget*	64,90 DM	M 1 Tank Pl.**	74,90 DM	Train it***	A.A.
Bug Bomber**	59,90 DM	Mad TV*	69,90 DM	TV Sp. Baseb.	39,90 DM
Bun. Man. Prof.*	64,90 DM	Mc Don. Land**	54,90 DM	TV Sp. Boxing	39,90 DM

Gunship 2000** 79,90 DM

Jonathan* 79,90 DM

Castles Dr. Br.*	64,90 DM	Mega lo M./FS.**	59,90 DM	The Greatest*	59,90 DM
Cuck Rock 2***	A.A.	Mega Sports**	54,90 DM	Transarctica*	59,90 DM
Civilization*	74,90 DM	Mega Twins**	29,90 DM	Twilight 2000**	59,90 DM
Comb. Air Patr.**	64,90 DM	Megatraveller 2**	59,90 DM	Ugh!	54,90 DM
Combat Class.**	54,90 DM	Might & Mag. 3*	69,90 DM	Ultima 6**	54,90 DM
Crazy Cars 3**	54,90 DM	Monkey Isl. 1*	79,90 DM	UMS 2**	74,90 DM
Creepers**	64,90 DM	Monkey Isl. 2*	79,90 DM	Univ. Monst.***	49,90 DM
Daemonsgate***	A.A.	Nick Faldo Golf**	79,90 DM	Utopia	54,90 DM
Darkseed*	69,90 DM	Nick Faldo Golf	64,90 DM	-New Worlds	39,90 DM
Das schw. Auge*	69,90 DM	Nicky Boom***	A.A.	Virt. Reality 2**	54,90 DM
Daily Girl Pok.**	49,90 DM	Nigell Mansell**	54,90 DM	Walker**	64,90 DM
Daughter Serp.**	74,90 DM	No. 2 Coll.*	69,90 DM	Warlords	49,90 DM
Del. Paint 4.1*	A.A.	No greater Gl.	59,90 DM	Warr. Releyne**	54,90 DM
Del. Paint AGA*	A.A.	No second Pr.**	59,90 DM	Waxworks**	59,90 DM
Der Patrizier*	69,90 DM	Nova 9***	A.A.	Ween	54,90 DM

Lemmings 2** 64,90 DM

Lionheart** 59,90 DM

Desert Strike**	64,90 DM	Outlander***	A.A.	Whales Voy.*	69,90 DM
Dream Team**	54,90 DM	Parasol Stars**	49,90 DM	Wild West W.*	79,90 DM
Dynablaster**	54,90 DM	Penthouse HN**	39,90 DM	Willy Beamish**	64,90 DM
Dynatech*	59,90 DM	Perf. General**	74,90 DM	Wing Comm.*	79,90 DM
Eishock. Man.*	A.A.	-Data	59,90 DM	Winter Chall.**	64,90 DM
Elysium*	59,90 DM	Pinball Dreams**	54,90 DM	Winzer*	59,90 DM
Euro Soccer**	54,90 DM	Pinball Fant.**	39,90 DM	Wizardry 7***	79,90 DM
Eye of Beh. 2*	79,90 DM	Piracy high S.	59,90 DM	Wiz Kid**	49,90 DM
Eye of Storm***	A.A.	Popolous 2+**	69,90 DM	Wolfchild**	49,90 DM
Fant. Worlds**	74,90 DM	Premier Man.	49,90 DM	WWF Wrestl.**	49,90 DM
Fire & Ice**	49,90 DM	Prophecy***	69,90 DM	WWF Eur. R.**	49,90 DM
Flashback***	A.A.	Proph. o. Shad.*	69,90 DM	Zack**	29,90 DM
Fly Harder**	64,90 DM	Push over**	49,90 DM	Zack Mc Krack.	29,90 DM
Footb. Man. 3***	A.A.	Railroad Tyc.**	74,90 DM	Zool**	49,90 DM
Form. I GP**	74,90 DM	Rampart	54,90 DM	Zyconix**	44,90 DM

fliegt zu dem Computerterminal in der Ecke, und kann dort - dank Touchscreen - etwas in den Datenbeständen von Genetix herumstöbern. Im Menü "System" findet Rog, wenn er über den Kreis mit der Zahl 3 krabbelt, einen Unterpunkt der sich "Security" nennt. Hierdurch hat er Zugriff auf drei verschiedene Überwachungskameras, die ihm das Versteck seines menschlichen Körpers und die Ankunft von WD40 und Cliffy anzeigen. Roger fliegt zurück an die Oberfläche und dreht dort einige kleine Runden um sein Funkgerät, wenn er in die Nähe des Tümpels kommt, springt ihn ein Frosch an und aktiviert im Landen sein Funkgerät. Jetzt kann Roger mit Flo reden und anschließend zu Cliffy fliegen, der ihn in seinen alten Körper zurückbeamt. In die Visitenkarte aus seinem Inventar sticht er mit seinem Stanzgerät ein 'X' (aus insgesamt fünf Löchern) und bekommt damit Zutritt zum Geheimlabor, aus dem er die Flaschen mit flüssigem Stickstoff mitnimmt. Im Transporterraum der Eureka erwartet das kleine Alien Roger mit einer freudigen Überraschung: Durch das aufgeregte Gehopse will es Roger zeigen, daß er Bea lediglich einmal manuell zu beamen braucht, um sie wieder in einen Menschen zu transformieren. Vorher muß Bea allerdings erst aufgetaut werden, in der Einstellung "Defrost" sollte Bea also noch für exakt zehn Sekunden in der Cyro-Kammer liegen bleiben, bevor Roger und Cliffy sie wieder gesund beamen dürfen.

Ihr nächster Weg führt die Crew wieder zurück zum Planeten Kiz Urazgubi (# 20011). Cliffy und Roger beamen sich auf den Abhang, wo das unsichtbare Raumschiff von WD40 geparkt ist. Mit dem kleinen Gerät, das Roger von Cliffy nach dem letzten Besuch auf Kiz Urazgubi geschenkt wurde, öffnet Rog die Luke des Raumschiffs und geht allein an Bord. In der rechten Raumschiff-Innenwand befindet sich ein Tresor mit dem Tarnmodul. Roger öffnet zunächst den oberen und den unteren Hebel, um das "Cloaking device" ganz freizulegen, genügt es dann, einige Sekunden an den Drehknöpfen herumzuspielen und die Sperren mittels der Druckknöpfe ("Panel") wegklappen zu lassen. Nachdem Roger das Tarnmodul hat, muß er das Raumschiff möglichst schnell verlassen.

Mit dem Flug zum Planeten Gingivitis beginnt der spannende Endkampf: Wenn die Eureka angekommen ist, und WD40 über Bordfunk bekanntgibt, das die Goliath in zehn Sekunden in Sichtweite kommen wird, befiehlt Roger Cliffy über Bordfunk (die linke der drei Tasten rechts in Rogers Kommandeurs-Sessel drücken!), jetzt das Tarnmodul in Betrieb zu nehmen ("Cloak Ship"). Den Ausführungen Cliffys sollte Roger ganz besonders gut zuhören, und anschließend mit dem Eva Pot genau an der Stelle andocken, die sein Ingenieur ihm empfiehlt (genau unter dem Turm der Goliath). Die Schiffswand der Goliath wird mir dem Laser-Cutter aus dem Inventar aufgeschnitten. Im Maschinenraum der Goliath muß Roger darauf achten, vom Wachmann nicht entdeckt zu werden, der ab und zu den Raum patrouilliert. In das große Triebwerk setzt Roger das Warp-Modul ein, das er zuvor von Bea bekommen hat. Danach verläßt Roger den Raum durch die Tür und landet schließlich im Flur der Goliath in Ebene acht. Hier steigt Rog sofort in den Luftüngsschacht im Fußboden. In den Schächten (siehe Karte) kann Rog sich gefahrlos bewegen. Über die Aufzugschächte (Vorsicht Fahrstuhl!) krabbelt er sich bis zum Level hoch und drückt dort den Knopf zum Deaktivieren der Schutzschilde.

Ab jetzt geht alles Schlag auf Schlag: Im Transporterraum der Goliath wartet Roger bis alle Mutanten unter dem Tranporter stehen und gibt Cliffy dann den Befehl zum Beamen. Nachdem Quirk geflohen ist, beamt Roger sich zurück auf die Eureka und gibt Droole den Befehl, den Blob zu beschießen, anschließend aktiviert er das RRS und saugt den Weltraumblob ein. Floh und Droole können das Schiff jetzt verlassen (Flo bekommt den Befehl zur sofortigen Evakuierung). Roger drückt dann den rechten Knopf an seinem Stuhl (Selbstzerstörung) und begibt sich in den Transporterraum, wo er Bea befreit. Der Versuch, auf die Goliath zu entkommen, mißlingt den beiden zunächst. Rog rennt in den Flur zurück und wechselt in der Röhre für die Sicherungen die obere, mittlere Sicherung gegen diejenige aus seinem Inventar. Über den Blob rennt Roger einfach hinweg und kann schließlich doch noch entkommen (das kleine Alien sollte ein Tierfreund natürlich nicht vergessen).

Thomas Brovskis

TOP-4 VIDEOGAMES
0711-2 62 42 09
VERSAND + LADEN
HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

NEW GAMES

SEGA MEGADRIVE-Mega Lo Mania (Dt.), Powermonger (Dt.), Ninja Gaiden, Another World, Global Gladiators, Flashback, Monopoly, Cluedo, Rolo to the rescue, King Salmon, Gods, Landstalker, Batman-Return of the Joker, Muhammed Ali, u.v.m.
Weitere Neuheiten bitte telefonisch erfragen!
SUPER-FAMICON-Super Star Wars (Dt.), Adams Family 2, Fatal Fury, Harley Humongus, Might & Magic 2, Popoulus 2, Super Shanghai, Songmaster, Super Boxxle, Sim Earth, War Strategy, King Arthur, Vikings, Humans, Exhaust Heat 2, 3 x 3 Eyes, Airmanager, Full Metall, Cosmo Gang, Digital Deud, Herkules 3, Lennus, Ultima 6, Super Strike Eagle, Super Valis 4, Cool World, Combat Tribes, u.v.m.
Wir erhalten fast täglich Neuheiten. Einfach anrufen und nachfragen!
PC-ENGINE/TURBO GRAFX-Die neuesten CDs und Cards sind lieferbar. Große Auswahl an lieferbaren Titeln. Viele Spiele mit zusätzlich deutscher Anleitung! Grundgerät Turbo Duo mit deutscher Bedienungsanleitung. Alle beiliegenden Spiele mit deutscher Anleitung. Jetzt im Duo-Pack 7 Spiele: Gates oft thunder, Bomberman, Ninja Spirit, Bonks Revange, Y's 1 + Y's 2 + 1 Stereokabel extra.
Informieren Sie sich kostenlos gegen frankierten Rückumschlag (1,-DM).
Erklärung: (Dt.)= Importmodul mit deutscher Spielanleitung!
Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1,-)! Clubmagazin 5-Star, 80 Seiten, 60 Tests!

NEU

Hallo Play Time!

Aus aktuellem Anlaß (ich kann nicht einschlafen!) wollen wir uns einmal im Vorwort einem weit verbreiteten Übel zuwenden - der Schlaflosigkeit! Sie ist so verschieden wie die Menschen, die unter ihr leiden. Ob Ihr nun auf weichen Daunen, orthopädischen Matratzen, Sprungfedern, Nagelbrettern oder dem nackten Fußboden Eure Nächte verbringt, ist dabei meist unerheblich. Man liegt da und fühlt sich wie eine Eule. Nicht alle Schlaflosen werden von den selben Sorgen geplagt. Was dem einen die Haare zu Berge stehen läßt, vermag einen anderen selig lächelnd einzulullen. Fragen wir also erst einmal, was Euch eigentlich zu schaffen macht! Die Steuererklärung? Etwas alltägliches, wie Krieg und Wasserstoffbomben? Oder etwas wirklich diabolisches, wie ein tropfender Wasserhahn, der tagsüber still ist und erst gegen drei Uhr nachts zu tropfen beginnt? Ist es die Angst vor einer Prüfung? Oder ein Zahnarzttermin, verbunden mit der Vorfreude auf einen Zahnarzt, der mit einem Grinsen im Gesicht Euch den Mund mit Werkzeugen vollstopft, die allesamt das Fell eines Nashorns durchbohren könnten?

Warum auch immer, Ihr liegt also im Bett - Gedanken wirbeln durch den Kopf, schießen Funken in den Weltraum - an Schlaf ist nicht zu denken. Man sinnt auf Abhilfe! Warme Milch mit Honig ist bestimmt nicht jedermanns Geschmack, mit Bier sollte man vorsichtig hantieren (man kann davon zwar nicht einschlafen, aber das Wachbleiben wird lustiger) und warme Fußbäder helfen auch meist nicht. Ein bewährtes Hausmittel ist das sogenannte "Schäfchenzählen". Aber was, wenn man gegen Schafwolle allergisch ist?

Play Time - das Magazin für homöopathische Lebenshilfe - hat auch hier einen guten Rat! Da Du eh schon wach bist, kannst Du auch einen Leserbrief schreiben. Zwar wirst Du danach nicht unbedingt einschlafen können, aber Du hast zumindest das gute Gefühl etwas Sinnvolles gemacht zu haben. Zu eventuellen Nebenwirkungen befragen Sie bitte Ihren Arzt oder Apotheker.

Gute Nacht.

Der Eure Bis die Hölle gefriert: RR

NACHRUF

Dear Briefkastenonkel!
Es ist schon schlimm, was einige Leute von sich geben. Zum Thema "Front für den Amiga":
Wer so etwas schreibt, hat so viel Hirn im Schädel, wie ein Spatz Fleisch an der Kniescheibe. Denken können die so weit, wie ein fettes Schwein springt. Der Brief hatte starke Ähnlichkeiten, mit einem Protokoll der DVU.
Lieber Briefkastenonkel - ich hoffe, daß dies der einzige "Ausrutscher" eines/einiger Leser war. Auf solche Briefe können wir gerne verzichten. Ansonsten seid Ihr spitze. Weiter so!

Mario Marquardt

Ich dachte mir schon, daß dieser Brief einigen Staub aufwirbeln würde. Gott sei Dank bekomme ich nicht viel derartige Post. Ich bin mir sicher, daß es nicht besonders viele User mit derartigen, verquerten Ansichten gibt, aber ich wollte Euch doch einmal zeigen, mit welchem geistigen Durchfall ich es manchmal zu tun habe. Auch ich kann auf derartige Beiträge verzichten.

FRAUENFRAGEN

Hallo Onkel Rainer!
Also, ich finde Eure Zeitung echt super und wir holen sie auch jeden Monat. Mir gefallen besonders die Leserbriefseiten und das Poster, die in jeder Play Time sind. Aber wie immer schreibt man ja um sich über etwas aufzuregen.
Mich stört es ja nicht, daß Ihr Werbung bringt, aber als Mädchen konnte ich mir nicht verkneifen, mich über die Werbung mit den Sexdisketten "Penthouse Girls" (Ausgabe 3/93) zu beschweren. Mir wäre es ja egal gewesen, wenn Ihr die Bilder weggelassen hättet. Also die Bilder hätten wirklich nicht sein müssen.
Das Flugzeug zum zusammenbauen war toll, aber die Farbe war übel, obwohl kaum Farbe dran war. Bringt Ihr noch mehr solche Extras? Wäre spitze!
Ich fände es auch nett, wenn Ihr mal ein Poster vom Play Time-Team bringen würdet - mit Unterschriften. Bitte, bitte.
Tschüssi, ich laß noch mal von mir hören:

Melanie Bert

Auch wenn Du noch so nett betteln kannst, momentan haben wir eigentlich nicht vor, uns ablichten zu lassen. Aber wir denken darüber nach. Das Dir die Farbe unseres Fliegers nicht gefallen hat, tut mir leid. Schreib einfach einmal Deine Lieblingsfarbe und wir schicken Dir einen neuen Flieger - handbemalt! Wenn wir das Geld zusammenkratzen können, werden wir noch mehr Extras bringen.
Nun zu Deinem Vorwurf. Wir haben lange darüber nachgedacht, ob wir die Anzeige bringen sollten. Immerhin erkennt man darauf fünf (Stück - nicht Paar!) T.... - Brü... - Bu.... ähh.... so runde Dinger. Aber als ich gegen 19 Uhr im Werbefernsehen, das zweifellos von vielen Frauen gesehen wird, ebensolche .... ähhh... Rundungen bewundern konnte, ohne von Protestgeschrei zu hören, schwanden meine Zweifel. Natürlich kann man über guten Geschmack streiten, aber fandest Du das wirklich soo schlimm?

HIGHTECH

Hallo Play Time,
erst einmal, was könnte man auch anderes erwarten, die üblichen Komplimente. Ihr seid einfach super! Doch um zum Thema zu kommen - ich hätte da einige Fragen:
1. Warum hat dieser Fuchs Tails zwei Schwänze?
2. Ich habe zu Weihnachten einen IBM 6580 bekommen. Gibt es dazu noch Software (8 Zoll) und Leerdisketten? Wenn ja wo?
3. Da in Ausgabe 2/93 so viel über Diskussionen im Leserforum die Rede war, möchte ich Euch vorschlagen, wöchentlich oder vierzehntägig ein kleines Heft (Comicformat) erscheinen zu lassen.
So, jetzt ist aber Schluß.
Euer treuer Leser:

Markus Müller

1. Um ehrlich zu sein, habe ich noch nicht darüber nachgedacht. Wo ist denn einer von Sega wenn man ihn braucht?
2. Leerdisketten und Software für Deinen Rechner gibt es in jedem guten technischen Museum. Ob die allerdings etwas rausrücken, wage ich zu bezweifeln.
3. Da kann ich nicht ganz folgen! Wir machen doch schon ein Heft. Wir nennen es Play Time. Noch eins?

HIGHTECH II

Hi Rainer!
Ich schreibe Dir jetzt ein zweites Mal, den ersten Brief hast Du ja nicht abgedruckt. Ich habe jetzt noch ein paar Fragen, weil ich bald einen 286er PC erben werde. Da ich nicht viel Ahnung von PCs habe, stelle ich Dir Fragen, die Dir vielleicht dumm erscheinen werden.
1. Kann man eine VGA-Karte in einen 286er einbauen?
2. Falls man seinen PC aufrüsten will, kann man da das alte Keyboard behalten?
3. Wie lange wird der 286er noch von den Softwarehäusern unterstützt?
4. Warum habt Ihr in den Bewertungskasten EGA und CGA-Karten weggelassen?
5. Wo bekomme ich die Ausgabe 6/91 her?
So, das war's. Ich hoffe, ich habe Dich nicht gelangweilt und Du druckst diesen Brief ab.

Mc L.

Der Vererbende scheint Dich aber nicht besonders zu lieben! Aber fangen wir an.
1 + 2. Natürlich.
3. Als ich unser Redaktionsorakel danach fragte, hat es nur gekichert. Große Hoffnungen würde ich mir da nicht mehr machen.
4. Diese Karten sind vom Aussterben bedroht.
5. Via Nachnahme von uns.

DAS LETZTE BLATT

Hi Rainer!
Ich habe schon oft den Mund gehalten, z. B. bei solchen Personen wie Dr. (Dieter?) Manfred Mahnmann, doch diesmal war es einfach zu viel. Ich schreibe Dir, um mich über diesen gewissen Jürgen Blatt aufzuregen (könnte mein Drucker lesen, hätte es ihm spätestens bei diesem Namen alle 24 Nadeln verbogen). Nachdem ich diesen Brief gelesen hatte, ging es mir wie Dir, ich hätte beinahe gereihert, wenn da nicht Deine Antwort gewesen wäre. Ich war zwar überrascht, daß diese so milde ausgefallen ist, doch da ich allerdings vermute, daß dieser Mensch einen IQ weit unter Zimmertemperatur besitzt, hätte er Deine Antwort sowieso nicht verstanden - ein paar Zeilen mehr hätten auch nichts gebracht. Ich habe mir überlegt, was er sich dachte, als er diesen Brief verzapfte, doch ich schaffte es nicht diesen Gedankengängen zu folgen. Ich hoffe aber trotzdem, daß Du Dir von dem Geschreibsel Deine hervorragende Begabung, der Leserbriefecke einen witzigen Touch zu verleihen, nicht verderben läßt. Ich muß ehrlich zugeben, daß ich fremdlese, doch die Leserbriefe in den anderen Zeitschriften sind immer schnell überblättert, da sich die Leute immer so trocken fassen, daß die Seiten stauben. Ich gehe jede Wette ein, daß sich andere Zeitschriften die Hände nach Dir lecken würden, woran auch der "Hilferuf" des Herrn Blatt nichts ändern wird. Aber selbst Du mußt zugeben, daß Dir der Brief des Herrn Blatt Spaß bereitet hat - - - als er wärmend im Kaminfeuer verpuffte.

Marc Willert

PS: Ich hoffe Dir gefällt die Sondermarke!

Ob das eine Begabung ist, sei einmal dahin (oder dorthin) gestellt. In der Redaktion wird es eher als Plage bezeichnet. Da ich leider keinen Kamin besitze, konnte ich den Brief nicht dieser edlen Bestimmung übergeben. Der Brief kostete mich noch eine Menge Ärger! Die passende Entsorgung erschien mir, ihn als Unterlage für den Vogelkäfig meiner Großmutter zu verwenden. Leider verschied dessen Bewohner (Hansi) schon nach kurzer Zeit aus unerklärlichen Gründen, was mir heftige Diskussionen mit Omilein und eine Streichung aus der Liste ihrer Erben einbrachte.
P.S. Die Sondermarke war toll.

DAS ALLERLETZTE BLATT

Hallo Play Time!
Ich spare mir die Belobigungen für Euer Blatt, Ihr seid ohnehin die Besten. Als ich Eure letzte Ausgabe gelesen und mich in die Leserbriefecke verirrt habe, kamen mir die Tränen. Vor Lachen! Und nun zum Brief "Blatt", lieber Onkel Rosshirt, laß Dich nicht von solchen Dünnbrettbohrern beeindrucken - solche Menschen gibt es, aber man kann sie leider nicht aus der Welt schaffen. Er spricht vom Gestank eines intoleranten Menschen; ich möchte nicht wissen, welche Düfte er selbst verbreitet! Sehr verhaßter Herr Blatt, ich weiß nicht, was Sie unter Unglaube, Ironie und Zynismus verstehen. Ich finde, daß die Leserbriefseiten das ohnehin schon gute Klima des Magazins noch weiter verbessern und eine Prise gesalzenen Humors hineinbringen. Niemand zwingt Sie, die Play Time zu kaufen und Sie sich anzusehen, geschweige denn, sich die Leserbriefe und die Antworten darauf durchzulesen! Außerdem, wo kämen wir denn da hin, wenn jedes dahergelaufene Blatt Menschen als feige bezeichnet und sie noch niemals zuvor gesehen hat! OK - das war's dann erstmal. Ich beende meinen Brief mit dem obligatorischen "Macht weiter so" und hoffe, daß mein Senf abgedruckt wird.

Christoph Diesener

Dem Brief habe ich eigentlich nichts hinzuzufügen. Es ist einfach schön, wenn man von seinen Lesern in Schutz genommen wird.

GRUNDSATZFRAGEN

Hi Play Time!
Ich finde Ihr seid inzwischen die beste Computerzeitschrift. Kompliment! Aber Rainer ist die absolute Krönung Eures Magazins. Die Antworten auf die Leserbriefe sind wirklich W.O.W. Aber jetzt zu meinen Fragen:
1. Wie nennt man den Beruf den Rainer ausübt?
2. Welchen Schulabschluß braucht man dafür?
3. Was macht Ihr eigentlich im großen und ganzen?
Viele Grüße von: R.D.

Leider konnte ich Deinen Brief über weite Strecken hinweg kaum entziffern. Hieß das nun "Krönung" oder "Dröhnung"? Aber jetzt zu meinen Antworten:
1. Meinen Beruf nennt man im allgemeinen "zahlungsunfähig".
2. Da an dieser Stelle die gesamte Redaktion in dröhnendes Gelächter ausgebrochen ist, möchte ich mich lieber darüber ausschweigen.
3. Im großen und auch ganzen machen wir ein Magazin - oder wie meinst Du das?

VORLAUF

Hallo Play Time!
Betrifft Spiele, die Ihr testet, besonders meine ich Spiele für das SNES. Eure Tests sind wirklich super und ich orientiere mich daran. Ich bin immer gut damit gefahren! Das einzige das mich ärgert ist, daß Ihr Spiele testet, die man noch gar nicht kaufen kann, die meisten jedenfalls. Das ist das einzige, daß ich bei Euch bemängeln kann. Auch Nintendo begeht den selben Fehler und macht in Funk und Fernsehen Werbung für Spiele, die man noch gar nicht kaufen kann. Beispiele gefällig? GunForce, Chuck Rock, Ken North 6 usw! Was soll das? Kommt mir jetzt nicht mit Vorschau oder Ähnlichem, das hat schon einen langen Bart! Bis man die Spiele kaufen kann, vergehen manchmal noch Monate. So etwas finde ich kundenunfreundlich! Bitte druckt diesen Brief ganz oder teilweise in der PT ab, denn ich bin auf Eure Meinung echt gespannt.
Mit freundlichen Grüßen:

Daniel Schubert

Das ist eine zweischneidige Sache. Sehr viele Leser erwarten, daß wir so schnell wie möglich sind und Berichte nicht später als unsere Mitbewerber bringen. Da kann es schon vorkommen, daß Du ein Game wochenlang vergeblich suchst. Aber auch einige Firmen kündigen Spiele an, an denen noch eifrig gewerkelt wird. Manchmal wird dafür sogar schon Werbung geschaltet, um die Akzeptanz des Marktes zu testen. Natürlich sind das fragwürdige Methoden. Auch für den Kunden ist es lästig, erst etliche Male in den Laden zu rennen, um nach XXX zu fragen. So gesund Bewegung auch ist, kann ich mir angenehmere Möglichkeiten der Freizeitgestaltung vorstellen. Aber was solls - so ist das Leben. Hier würde mich wieder einmal die Meinung unserer Leser interessieren.

SCHALL UND RAUCH

..... ist es sehr unwahrscheinlich, daß dieser Brief abgedruckt wird -

erscheint wieder am 21.April.

AMIGA Games Disc & Mag

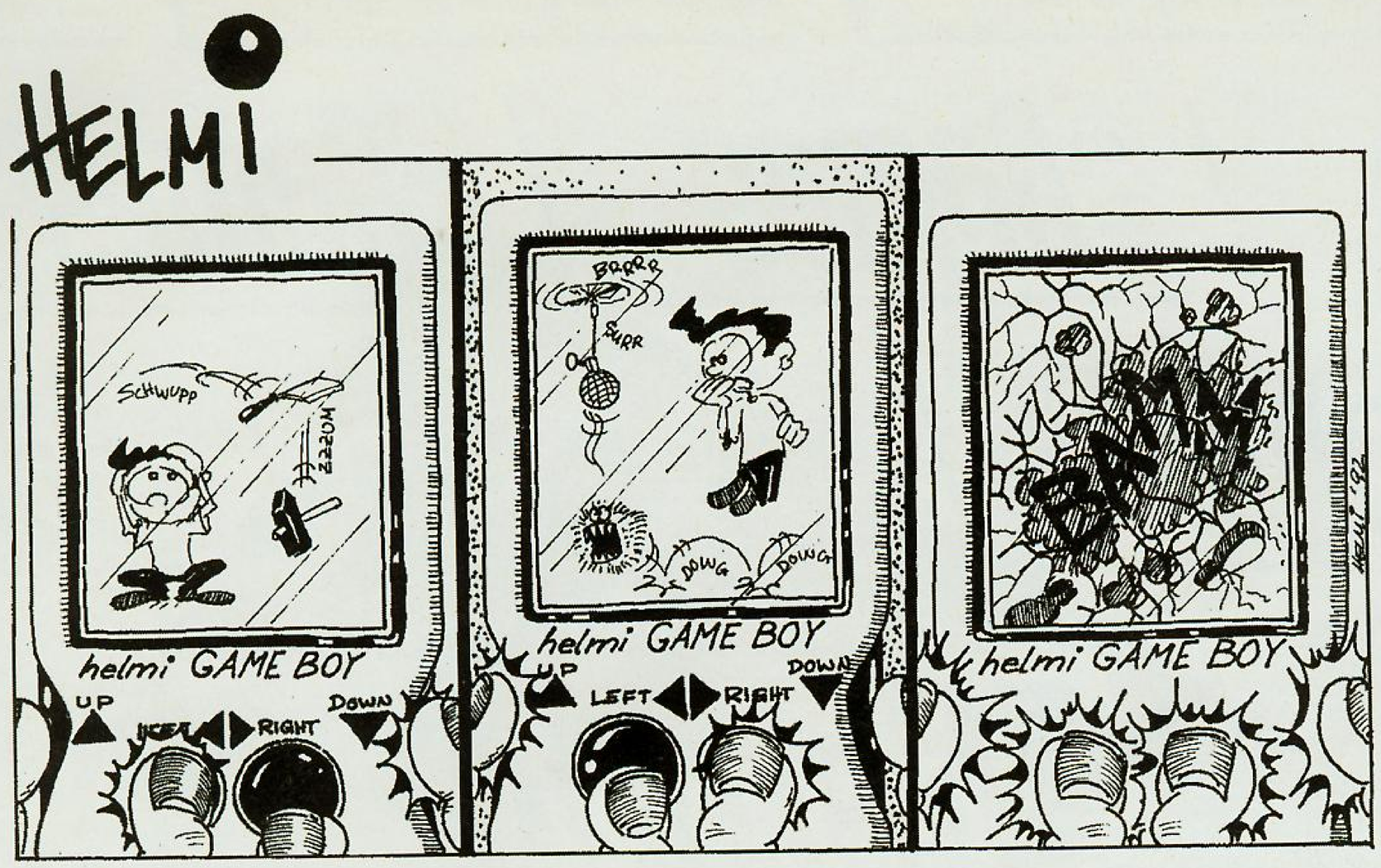
- News, Spieletests & Informationen auf 100 Seiten
- mit spielbarer Demo auf Diskette
- ausführlich, kompetent, umfassend

erscheint wieder am 14.April.

PC Games Disc & Mag

PC-Spiele total!
Shareware, PD-Software
Berichte aus der Szene!
Daten, Fakten, Hintergründe
mit spielbarer Demo auf Diskette

7,- pro Heft



höchstens in zensierter Form!
Zu allerletzt noch eine Frage: Was soll die Bezeichnung "Rainer Rosshirt"?
Möglichkeiten:
1. Rainer Rosshirt ist eine Figur aus einem Game Boy-Spielchen.
2. Die Bezeichnung Rainer Rosshirt soll allgemeine Heiterkeit auslösen (ich kann mich kaum halten vor lachen).

The Master

Eigentlich wollte ich Deinen Brief gar nicht abdrucken, weil er mich unsäglich langweilte. Allerdings brachte dessen Ende dann doch mein Blut in Wallung! Ich will Dir Nase gerne erklären, was die Bezeichnung "Rainer Rosshirt" soll. "Rainer" ist der Vorname, den mir meine Eltern gegeben haben - "Rosshirt" ist deren gemeinsamer Nachname. Was ist daran so lustig? Natürlich ist der Name nicht so geistreich wie "The Master", aber ich habe nur den einen. Ist "the" eigentlich Dein Vor - oder Familienname?

The Rosshirt

FLIEGER

Hallo Rainer!
Das Geschleime spare ich mir erstmal. Das Ihr so beliebt seid, liegt sowieso nur an mangelnder Fähigkeit der Konkurrenz. Darum bin ich auch gezwungen Monat für Monat die Play Time zu kaufen, um mich über Software zu informieren.
Solch Zeug wie das kitschige Flugzeug könnt Ihr übrigens für Euch behalten. Der einzige, der sich bei uns damit beschäftigt, ist unser Kater. Die Preisausschreiben sind zwar gut, aber sie könnten wirklich etwas anspruchsvoller und origineller gestaltet werden. Adios:

Megadom

Aber hallo - da bekommst Du etwas geschenkt und dann maulst Du noch rum! Leider konnten wir nicht tausende CD-Player als kostenlose Dreingabe beilegen. Da wir momentan etwas knapp bei Kasse sind, hätten es einfache Geräte sein müssen, und das hätte Dir wieder nicht gepaßt. Aber immerhin haben wir wenigstens Eurem Kater eine Freude gemacht. Das ist doch schon etwas! Wir überlegen ernsthaft, ob wir nicht das nächste Mal eine Gummimaus beilegen sollten.

TIEFFLIEGER

Moin Moin RR!
Wie immer jeden Monat, laufe ich den langen Weg zum Kiosk, um noch eine Play Time zu bekommen. Diesmal war ich geschockt! Ein Flugzeug verunstaltete die Play Time!! Zuhause endlich angekommen und vom Schock erholt, steckte ich den Umschlag mit dem Flugzeug in mein Laufwerk - und siehe da - es lädt! Das Problem war nur, das Flugzeug wieder heraus zu bekommen. Aber ich schaffte es doch. Allerdings war es zerstört. Das Laufwerk - nicht das Flugzeug! Dann bastelte ich es wieder zusammen, und siehe da - es flog (das Laufwerk). Meine kleine Schwester freute sich derweilen sehr an dem Flugzeug (sie hat jetzt ein Play Time-Abo). Ich würde mich freuen, wenn Ihr nächstens ein Laufwerk oder eine Festplatte beilegen würdet und ein paar Beruhigungspillen (KEIN FLUGZEUG).

Grüß die Hühner:
George Mc Fly

Wir haben zwar einen großen Vorrat an Beruhigungspillen, aber beilegen werden wir keine, weil ich die alle selbst brauche, um Leserbriefe wie Deinen zu beantworten. Kleinen Kindern muß man erst mühsam beibringen, nicht alles was sie finden in den Mund zu stecken. Da können wir ja noch von Glück reden, daß Du unseren Flieger nicht gefressen hast.

BLÖDSINN

Hallo Rainer!
Ich finde die Play Time eigentlich toll, aber kaufen tu' ich sie eigentlich nur wegen den Leserbriefen und dem Bild Eures Chefredakteurs, das ich immer wieder aufs Neue zum wiehern finde. Ich habe zwei persönliche und drei fachliche Fragen als Computereinsteiger an Dich. Zunächst die fachlichen:
1. Ich habe gehört, daß Computer Viren haben können. Ist das ansteckend?
2. Ich (bzw. Meine Mutter) besitze eine Ratte. Kann sich das Tier im Gebläse verfangen?
3. Mein NES stöhnt in letzter Zeit so pervers. Kann das an den Spielen liegen?
Und nun die persönlichen Fragen:
4. Bist Du so intelligent wie Du aussiehst?
5. Beantwortest Du jeden Schwachsinn?

Ciao:
Alexander Pillenhut

1. Es ist ansteckend, aber nur für Festplatten und Disketten.
2. Auch ich würde etwas gegen das Ungeziefer im Haus unternehmen. Aber ob das Aufstellen eines Computers als Falle die geeignete Möglichkeit ist, wage ich zu bezweifeln. Es gibt viel effektivere und preiswertere Rattenfallen.
3. Da ich keine Ahnung habe, was Du mit Deinem NES treibst (bitte keine Einzelheiten!), kann ich auch keine Antwort geben. An den Spielen liegt es jedenfalls nicht!
4. Bist Du so intelligent wie Du schreibst?
5. Nein - ich beantworte nur besonderen Schwachsinn, wie den Deinen.

ATARIHILFE

Hallo Play Time!
Die plötzlich aufkeimende Fürsorge für Ataris hat mich tief bewegt. Darum habe ich mich durchgerungen, ein heimatloses Atari VCS bei mir aufzunehmen. Die erste Zeit war das sensible kleine Atari sehr verstört und versteckte sich meist hinter einem Sessel. Mit der Zeit wurde es zutraulicher und ließ sich, wenn es gut gelaunt war, sogar streicheln. Mit Mißtrauen betrachtete es aber nach wie vor den PC auf dem Schreibtisch. Er hätte das sensible Atari vielleicht nicht mit VGA-Grafik erschrecken sollen. So etwas kann zu bleibenden Schäden und Komplexen führen. Mit dem Füttern gab es anfangs Schwierigkeiten. Weder 3,5", noch 5,25" Disketten trafen den Geschmack des Ataris. Von Nüssen ganz zu schweigen. Schließlich ließ ich mir sagen, daß es sich ausschließlich von Modulen ernährt. Seitdem blüht es sichtlich auf und zeigt mir sogar "Pac Man" oder "Missile Command". Mit aufmunternden Worten wie: "Hattu sön gemacht", glaube ich, daß es bald über den VGA-Schock hinwegkommt.
Ursprünglich wollte ich ja Rannung den Schlächter zur Sau machen. In Rücksichtnahme auf das verschreckte Atari VCS und auf Rannungs Atari, das schließlich nichts für seinen User kann, unterlasse ich es besser (Papyrus besser als Word - der hat doch einen am Brett!).

Bis zum nächsten Leserbrief:
Markus

Du hast Dich um die Erhaltung unserer lieben, kleinen, aber leider sehr bedrohten Ataris verdient gemacht. Ein Beispiel, das hoffentlich Schule machen wird. Aber ich möchte auch noch einmal eine Warnung hinterlassen! Nicht alle Ataris sind so leicht zu halten, wie das kleine, niedliche VCS! Bei größeren Rassen (XL, XE, ST) kann es ganz schnell zu Problemen kommen. Sie sind in der Auswahl ihrer Nahrung nicht so anspruchslos, und auch deren Sozialverhalten ist ungleich komplexer. Sehr schnell kann es da zu Ärger mit den Mitbewohnern kommen - und auch Abstürze sind da nicht mehr auszuschliesen! Von den Sorgen und Nöten, die das unberechenbare "Falcon" verursachen

kann, ganz zu schweigen. Hier ist äußerste Vorsicht und etwas Erfahrung im Umgang mit wilden Ataris vonnöten.

GLOBAL

Gegrüßt sei die PT-Redaktion!
Hier gibt es mal einen Brief von einem PC-Freak aus den Niederlanden. Ich lese Ihre Zeitschrift seit der ersten Ausgabe und sie ist immer besser geworden. Die Poster sind ganz toll, nur wird zu viel über Konsolenspiele geschrieben. Auch ich hätte einige Fragen:
1. Kann man auch im Ausland Mitglied werden?
2. Müssen die eingeschickten Lösungen in Deutsch sein oder kann es sich auch um Englisch handeln?

Mit käsischerem Gruß:
Pim van Mun

Natürlich kann man bei uns auch im Ausland Mitglied werden. Da wir auch Mitarbeiter haben, für welche das Englische eine Muttersprache ist, kann man uns Lösungen auch in Englisch schicken. Nur bitte nicht in Holländisch! Ich finde diese Sprache zwar wunderschön, doch leider verstehen wir meistens kein Wort.

ALLERLEI

Euer Exzellenz, Ihro Gnaden, Euer Majestät, sehr geehrter Herr Rosshirt, ey Alter, hi Rainer - was ich eigentlich sagen will:
Hallo Onkel Rossi!
Gleich zu Anfang, wie immer, ein dickes Lob an die Play Time. Sie ist wirklich eine super Zeitschrift. Die PT ist informativ, sachlich, farbenfroh und amüsant (letzteres trifft besonders auf die Leserbriefe zu). Weitere Pluspunkte sind wohl das Poster und der Preis von nur DM 4,90. Jeder schlaue Mensch (also auch ich) erhält die PT natürlich im Abo für nur DM 4,33. Nun habe ich ein paar Fragen an Dich:
1. Wann ist endlich die Leserumfrage ausgewertet? (Hier habe ich auch mitgemacht)
2. Wann bringt Ihr endlich Poster von Maniac Mansion, Zak McKracken, Secret Weapons und Labyrinth raus?
3. Ich habe mir die CD "Power Game Hits" gekauft und finde sie super. Nun habe ich von einem Freund gehört, daß es noch mehr solcher CDs geben soll. Von Chris Hülsbeck und Jochen Hippel. Stimmt das und wenn ja, wo kann man sie kaufen?
4. Wieso ist eigentlich der Frosch weg, schnief, was habt Ihr mit ihm gemacht?
5. Woher bekommt man ältere Spiele? Schon seit Monaten suche ich "Der Landsitz von Mortville" und "Ooze, als die Geister mürbe wurden".
6. Wie ich sehe, arbeitest Du bei drei Zeitschriften (Play Time, Amiga Games, PC Games) gleichzeitig - nicht schlecht. Bekommst Du dafür auch dreifaches Gehalt? Wenn nicht, geh am besten gleich mal zu Deinem Chef und verlang es. Keine Angst - Millionen Leser stehen hinter Dir und wenn nötig machen wir eine Unterschriftenaktion!
7. Zum Thema Amiga möchte ich auch einmal meinen Senf dazu geben. Dafür habe ich Dir ein selbstgemachtes Game zugeschickt. Was hältst Du davon? Klar, daß Dir da die Spucke wegbleibt. Bitte eine ehrliche Meinung abgeben! Ich weiß selber, daß das Spiel an die Grafiken von Monkey Island nicht herankommt, aber wir haben uns trotzdem Mühe gegeben. Du mußt dabei immer die Umstände bedenken: Amiga 5oo (zwei) mit je 1 MB, ein Zweitlaufwerk, AmigaBasic, Programme die im Durchschnitt DM 10 gekostet haben. Was muß man machen, damit "The Pigs" in der PD-Ecke der AMIGA Games vorgestellt wird? Bestechung?
8. Wann gibt es einen Play Time-Ordner, in dem ich alle meine PTs unterbringen kann?
9. Auch zum Thema Zigarettenwerbung muß ich noch etwas sagen! Alles Lügen was die da abdrucken! Da stehen doch auf der Zigarettenpackung ein Haufen Telefonnummern. Natürlich griff ich gleich zum Hörer, um ein paar nette Mädels kennenzulernen. Und nichts war, keiner hatte den Namen Regine, Isabel, Anette, Feh oder Birgit. Nur ein paar alte Omas hatten sich beschwert, weil sie um 22:30 Uhr normalerweise keine Anrufe entgegennehmen. Also achtet bitte in Zukunft auf die Anzeigen und überprüft deren Wahrheitswert. danke.
10. Warum testet Ihr nicht mehr wie früher CDs und Filme?
11. Warum druckt Ihr kein Bild von Aline und Katrin ab, oder wollt Ihr uns etwa solche Schönheiten vorenthalten?
12. Was um alles in der Welt sind Freezeradressen - und wie und wo wendet man sie an?
So, nun ist mein kleiner Brief zu Ende.

Tschau:
Dennis Mull

Uff - das war der längste Leserbrief des Monats. Leider mußte ich doch ziemlich kräftig kürzen, sonst hätte Dennis alleine diese Seiten gefüllt.
1. Bitte nicht hetzen! Da jede Menge Zuschriften kamen, wird es noch ein Weilchen (oder zwei) dauern.
2. Das hatten wir eigentlich nicht vor.
3. Diese CDs gibt es, doch leider fehlt mir da z.Z. der Überblick. Ich werde mich aber schlau machen und es Dir mitteilen. Versprochen!
4. Ich hatte so gehofft, daß dieses uralte Thema vorbei wäre. Kein Kommentar!
5. Diese Games befinden sich leider nicht mehr auf Listen eines Großhändlers. Da wird es schwer - sehr schwer.
6. Leider bekomme ich kein dreifaches Gehalt. Als ich meinen Chefred. danach fragte, täuschte er einen Ohnmachtsanfall vor, danach wurde ich unsanft aus seinem Büro geworfen. Keine Angst - die Verletzungen heilen sehr schnell! Aus diesem Grund würde ich gerne auf Eure Aktion (nennen wir sie "Leser für Rainers Gehalt" - oder so, zurückgreifen. Also Jungs - nun könnt Ihr mal etwas für mich tun! Ich harre der Dinge, die da kommen werden (hoffentlich).
7. Nein - man braucht mich nicht zu bestechen. In einer der nächsten Ausgaben von AMIGA Games werde ich Euer Spiel vorstellen. Auch versprochen!
8. Wir arbeiten daran.
9. Offensichtlich hattest Du die falsche Vorwahl! Ich habe es auch versucht, aber mit deutlich größerem Erfolg.
10. Weil wir eigentlich dachten, unsere Leserschaft würde darauf gerne verzichten! Was nu?
11. Wir möchten keinem etwas vorenthalten. Die zwei haben aber (aus Vorsicht?) kein Bild beigelegt. Ich kann mir auch nicht vorstellen, daß sie mutig genug sind, dies nachzuholen. Oder doch? He - Aline! Hallo Katrin! Könnt Ihr mich lesen? Das Volk ruft nach Euch!!
12. Schau Dich noch ein wenig in dieser Play Time um, und Dir wird geantwortet werden.
So - nun wäre das auch geschafft. Ich brauch erst einmal einen Kaffee!

EGOTRIP

Hallo Onkel Rosshirt,
man munkelt, daß manche Briefe nicht beantwortet werden! Was fällt Dir ein? Die Leserbriefe sind doch das Beste an der Zeitung - die Konkurrenz hat sowieso bessere Screenshots und beantwortet die Spiele kritischer. Also, Rex Rainer Rosshirt, wie wäre es mit einer eigenen Zeitung? Eine Leserbriefzeitung, mit dem Titel: "Onkel Rosshirts Antworten - schmecken fast wie frisch gepresst!"
Ich bin übrigens einer Deiner treuesten Leser seit frühester Kindheit. Also denke über mein Angebot nach. Ich besorge Dir auch einen Verleger, bei dem Du so viel verdienst, daß Du Dir UND Deiner Oma eine Krawatte kaufen kannst.
Grüße: David Evexard
P.S. Wie spricht man Deinen Namen eigentlich aus? Mit dem Mund, das weiß ich auch - also spare Dir den Witz!

Eigentlich habe ich nicht vor, meinen Arbeitgeber zu wechseln. Aus zwei Gründen: Ohne meinen Kollegen Thorsten "Sharp Dressed Man" Szameitat wäre ich nie zum Schreiberling geworden (ob das allerdings ein Nachteil gewesen wäre, bedarf einer anderen Diskussion). Und um mich dafür zu rächen brauche ich noch geraume Zeit. Zudem möchte meine Großmutter keine Krawatte haben.
Schade, daß Du den Witz vorweggenommen hast - er wäre nicht übel gewesen. Aber man muß auch einmal verlieren können. Meinen Namen spricht man so aus, wie man ihn schreibt - zusammenhängend, mit einem wohltönenden, sanft gerollten "R" am Anfang.

RATLOS

Hallo Rainer!
Leider lese ich die Play Time erst seit drei Ausgaben, aber da sie mir wirklich gut gefällt, habe ich mir fest vorgenommen, sie öfter zu kaufen. Bisher habe ich noch nie einen Leserbrief geschrieben. Aber wild entschlossen, mit Dir zu kommunizieren, griff ich zum Füller. Doch da kam die große Ratlosigkeit! Welche Regeln sollen denn eingehalten werden, um ins Leserforum zu kommen? Wohin soll ich schreiben? Ich habe mir einfach die Adresse des Verlags herausgesucht und aufs Geradewohl losgeschrieben. Ich hoffe, diese Zeilen erreichen Dich.

Bis zu meinem nächsten Brief:
Andrea Luckner

Du richtest den Brief an: CT-Verlag - Isarstraße 32 - 8500 Nürnberg 60 - Redaktion "Play Time". Ich dachte, daß das bekannt wäre! Regeln gibt es fast keine. Der Brief sollte leserlich sein und keine gefährlichen, oder unappetitlichen Überraschungen bereithalten. Das sind die einzigen Regeln. Wenn dann noch etwas drinsteht, daß von allgemeinem Interesse sein könnte, wäre das der Gipfelpunkt. Aber auch Lob und Tadel sind willkommen, Anregungen werden gerne aufgenommen, Sondermarken schaden nicht (einer meiner Bekannten sammelt Briefmarken!), Drohungen wandern ungelesen in den Mülleimer und Schleimereien finde ich ekelhaft. Ist doch ganz leicht - oder?

WAS IST EIN FREEZER?

Da ich in den Leserbriefseiten immer nach dem Geheimnis der sog. "Freezeradressen" gefragt werde, möchte ich an dieser Stelle einmal einen "Freezer" vorstellen. Als Testobjekt dient uns das "ACTION REPLAY - MK III" der Firma Eurosystems. Dies soll nun aber keinen ausführlichen Test darstellen, sondern ist nur eine kleine Hilfestellung zu dem leidigen Thema: "Was ist ein Freezer?".

Das Gerät wird einfach in den Expansionsport Eures Amiga 500 (auch erhältlich für A2000 - weitere sollen folgen) gesteckt. Von nun an könnt Ihr über wirklich interessante Zusatzfunktionen verfügen.
Hier nun eine Aufzählung der wichtigsten Werkzeuge.
Recht hilfreich bei Action - und Ballerspielen ist die "Bremse". Damit könnt Ihr Euren Amiga stufenlos, fast bis zum Stillstand abbremsen.
Mit dem "Bootselector" könnt Ihr bestimmen, von welchem Laufwerk nach dem nächsten Reset gebootet werden soll. Die "Drivecontrol" erlaubt es, auch Laufwerke einfach abzuschalten.
Ein "Diskcoder" hilft Euch, Eure Disketten vor den Zugriffen Fremder zu schützen. Ohne das richtige Passwort scheint die Diskette nur Datenmüll zu beinhalten.
Der "Virustest" erkennt - und vernichtet nahezu alle bekannten Viren und kann auch einen "Anti-Virus-Bootblock" auf Eure Disketten installieren, der eine Warnmeldung ausgibt, sobald sich ein Virus versucht auf die Diskette zu schreiben. "Virustest" braucht nicht extra aktiviert zu werden, er schaltet sich automatisch zu, wenn er einen Virus im Speicher erkennt. Ein sehr nützliches Tool!
Drückt man bei einem Reset die linke Maustaste, wird sofort das "Burstnippler" Kopierprogramm gestartet. Ein sehr leistungsfähiges, schnelles Kopierprogramm, das allerdings nicht dazu geeignet ist, einen Kopierschutz zu umgehen.
Ein Programm, daß sich komplett im Speicher befindet, kann an einer beliebigen Stelle angehalten - und natürlich auch auf Diskette abgespeichert werden. Kopierschutz hin oder her. Nach einem erneuten Einladen befindet Ihr Euch wieder an der Stelle, an der Ihr das Programm "gefreezt" habt. Mit "Sloader" können vom Modul gefreezte und abgespeicherte Programme auch ohne Modul wieder eingeladen werden.
Der "Tracker" durchsucht das Chipram des Amigas nach Musikstücken, die er auch meistens findet. Abspielen und Abspeichern des Sounds ist selbstverständlich problemlos möglich.
"Scan" sucht auch - allerdings nach Bildern. Nahezu alle Grafiken (beim "Rippen" aus Spielen bitte das Copyright beachten!) können ausgelesen, bearbeitet und abgespeichert werden, um sie weiter zu verwenden.
Ein cleveres Programm namens "Trainer" erlaubt es Euch, die Anzahl Eurer Leben während eines Spiels nahezu unbegrenzt zu erhöhen.
"Savedisk" ist ein sehr wirkungsvolles Werkzeug, das man bald nicht mehr missen möchte. Es kann Fehler in den Diskettenroutinen des Betriebsystems entfernen, das lästige Laufwerksklicken, wenn keine Diskette eingelegt ist, wird abgeschaltet, Schreibzugriffe auf Disketten werden einer Prüfung unterzogen und sollte ein Track fehlerhaft sein, versucht "Savedisk" diesen zu reparieren.
Ein Assembler-Monitor bietet noch fast alles, was ein Programmier-Freak braucht.

Bei den angegebenen Freezer-Adressen, braucht Ihr eigentlich nichts weiter zu tun, als das betreffende Spiel einzuladen, den Freezer zu aktivieren, Euch die angegebene Adresse anzeigen zu lassen, und sie nach den Angaben zu verändern. Keine Angst - das klingt komplizierter als es ist.
Zwar wird Euch das "Action Replay" einige Einarbeitungszeit abverlangen, doch ist das bei dem immensen Leistungsumfang kaum zu vermeiden. Doch nach dem Studium des Handbuchs und etwas "Herumprobieren" solltet Ihr eigentlich keine Schwierigkeiten damit haben.
Zwar ist das Gerät durchaus in der Lage unerlaubte Kopien herzustellen und Spiele zu "verbessern", aber das sollte eigentlich nicht der Sinn der Übung sein. Das MK III bietet viele Funktionen, die den Umgang mit dem Amiga einfacher machen - und das ohne große Diskettenaktionen auf Knopfdruck.
Zu bekommen ist das Teil für ca. DM 100 bei Dataflash GmbH - Wassenbergstraße 34 - 4240 Emmerich, oder in allen Filialen von Conrad-Electronic.

(rr)

HACK

MAC

Da arbeitet man täglich mit seinem Macintosh und kennt den Kerl oft nicht einmal richtig. Auch wenn er fleißig wie ein Muli Texte bearbeitet, emsig wie eine Ameise Seiten layoutet und schnell wie unser leitender Redakteur rechnet, denkt man manchmal nicht daran, daß er auch ein wenig Vergnügen sehr zu schätzen weiß.

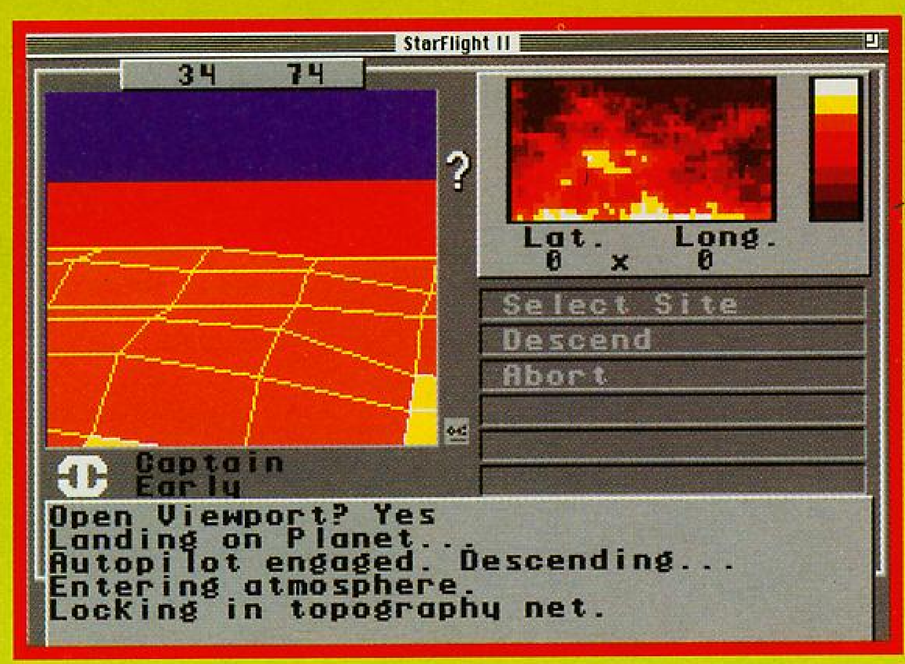
Nicht nur der Mac versteht sich auf das Spielen, auch der Nutzer eines solchen Rechners ist oft nicht abgeneigt die Arbeit hinzuschmeißen und ein Spiel einzuladen. Ein paar Möglichkeiten haben wir ja bereits im Laufe unserer Hack Mac-Reihe vorgestellt. Heute stoßen vier weitere hinzu, die zwar nicht unbedingt neu sind, aber durchaus Spaß machen können.

SKY SHADOW

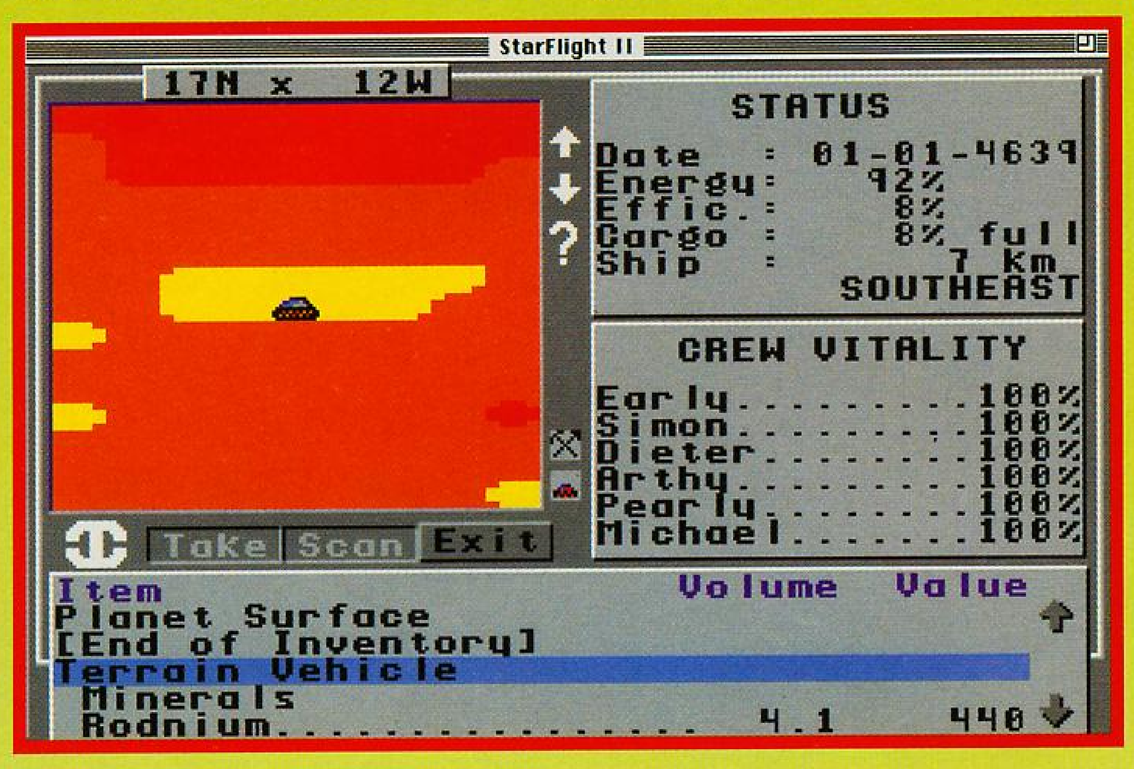
Zuerst kam mir die Sache Spanisch vor. Zwei Disketten, nicht einmal HD, keine Anleitung und ein Spiel, daß sich selbst "mind-blowing" schimpfte. Da kann doch was nicht stimmen!? Na gut, wir wollen uns das Ganze trotzdem mal anschauen, obwohl die Putzfrau wohl keine Freude hätte, sollte der Werbetext zutreffen. Also kurzer Check: MacPlus or greater, supports color or B/W, alles in Ordnung. Doch weit gefehlt, eben nicht alles ist o.k. Die Razoropers haben den ganzen Planeten geplättet. Nur ein kleines (gallisches?) Städtchen ist noch übrig. Und dieses ist unser eigenes und muß verteidigt werden. Dazu muß man in einem horizontal scrollenden Ballerspiel ins Feindgebiet eindringen und die bösartigen Fremdkörper eliminieren.

Wenn man bedenkt, daß der Shoot 'em Up-Sektor wohl mehr dem Amiga oder den Konsolen vorbehalten ist, macht sich der Mac hier aber gar nicht so schlecht. Digitalisierte Soundeffekte stehen auf jeden Fall genug zur Verfügung, um ein echtes Arcade-Feeling aufkommen zu lassen. Aber wie schon beim PC, muß auch der Mac in Sachen Ballerspiel leider den Kürzeren ziehen. So ist dieses Spiel wohl nur denen zu empfehlen, die nicht auf einen kleinen Raumschiffkampf verzichten wollen oder nicht an die Spielekonsole des jüngeren Bruders herankommen.

STARFLIGHT 2



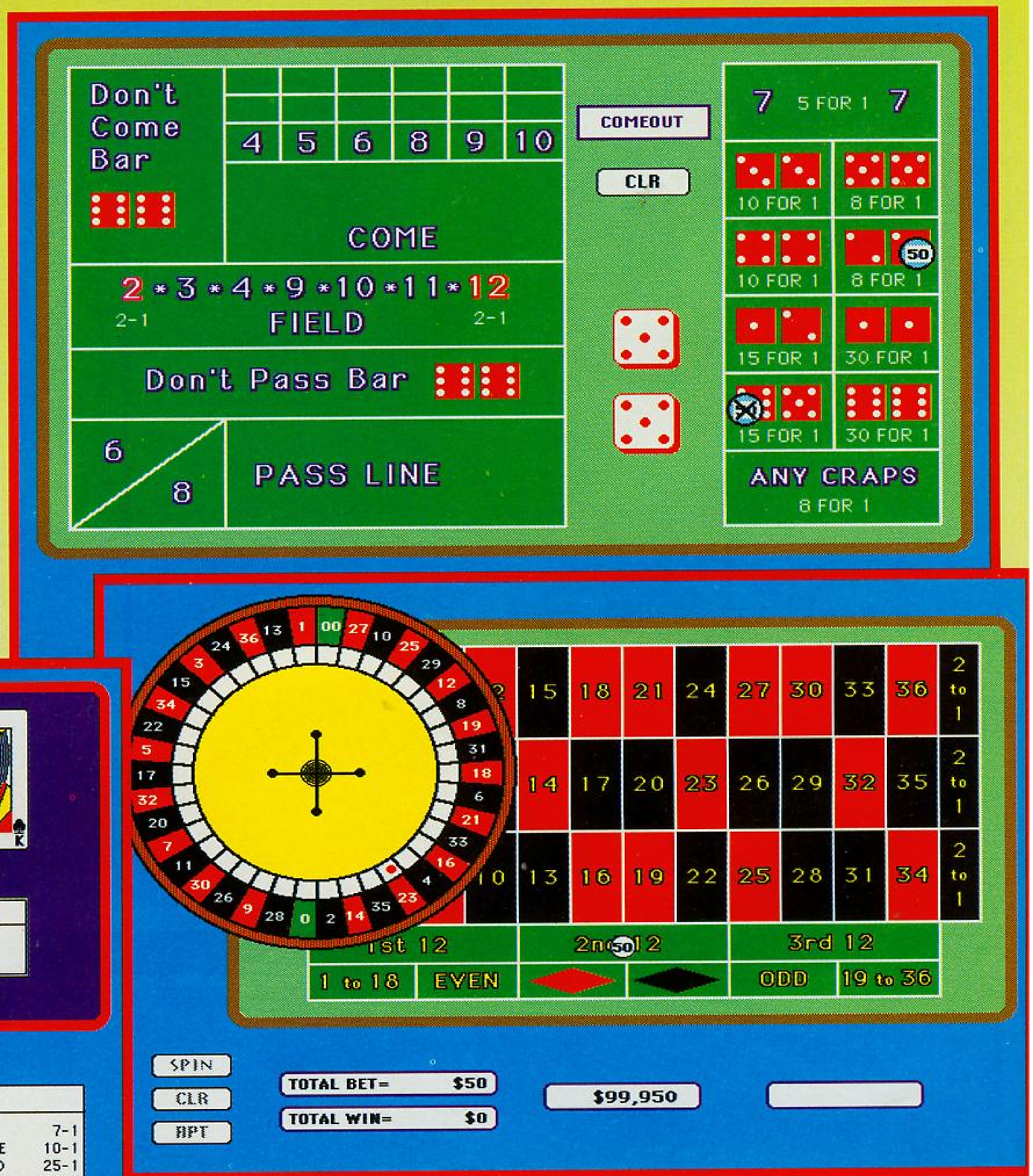
Wolltet Ihr schon immer einmal "...Gesichter, die nur eine Mutter lieben kann..." kennenlernen? Ich rede hier nicht vom Team der Play Time (ausgenommen meiner selbst natürlich), ich meine Humna Humnas, G'nunks und Ng' Kher' Ahrlas. Das sind nur ein paar der 30 Rassen, die einem auf über 500 Planeten im Electronic Arts Adventure Starflight 2 begegnen.
Komplett in Englisch gehalten, weist das Handbuch in witzigem Stil auf die Spielstory hin. Auf Arth wurde aus einem bestimmten, lange zurückliegenden Grund ein Treibstoff verboten, der Raumschiffen zu Lichtgeschwindigkeit verhalf. Durch diese Art Sprit waren die Gleiter für Gegner unerreichbar und somit ein Sieg recht gewiß. Eigentlich wollte man das Zeug sogar im ganzen All verbieten, aber habt Ihr schon mal ein Alien gesehen, das sich an die StVO oder das BGB hält? Eben! Und so hatten es die Spemin eines Tages geschafft und konnten sich nun als "Master Species of the Universe" fühlen (solche Angeber!). Sie stellten dem Planeten Arth ein Ultimatum, das die Bewohner bat, sich zwischen Sklaverei oder Exodus zu entscheiden.
Hier tritt der Spieler selbstbewußt auf, und macht sich auf den Weg, den gleichen kostbaren Sprit zu besorgen und somit wieder verteidigungs- bzw. fluchtfähig zu sein. Dazu wird ein Team aus sechs Charakteren, die fünf unterschiedliche Rassen annehmen können, zusammengestellt. Da es bis zu der Stelle, an der man den Treibstoff vermutet, ziemlich weit ist, muß unterwegs neues Geld für Proviant und Hilfsgüter mittels Handel beschafft werden. So muß man also von Planet zu Planet reisen, Handel treiben, auf feindliche Schiffe achten und darf sich vor allen Dingen nicht in den Weiten des Universums verirren. Als Hilfe dienen einem hierbei viele nützliche Menüpunkte sowie die beigepackte Sternenkarte. Die sieht allerdings aus wie ein Farbkleks-Test den ich damals während meines Psychologiestudiums machte (Anm. d. Red.: Es handelt sich hierbei um einen Irrtum des Redakteurs, aber der behandelnde Arzt sagte, man soll ihn nicht darauf ansprechen). Alles in allem ist die Grafik etwas karg, aber dafür zweckmäßig und läßt durch das große Gebiet, das man erkunden kann, nicht so schnell Langeweile aufkommen.

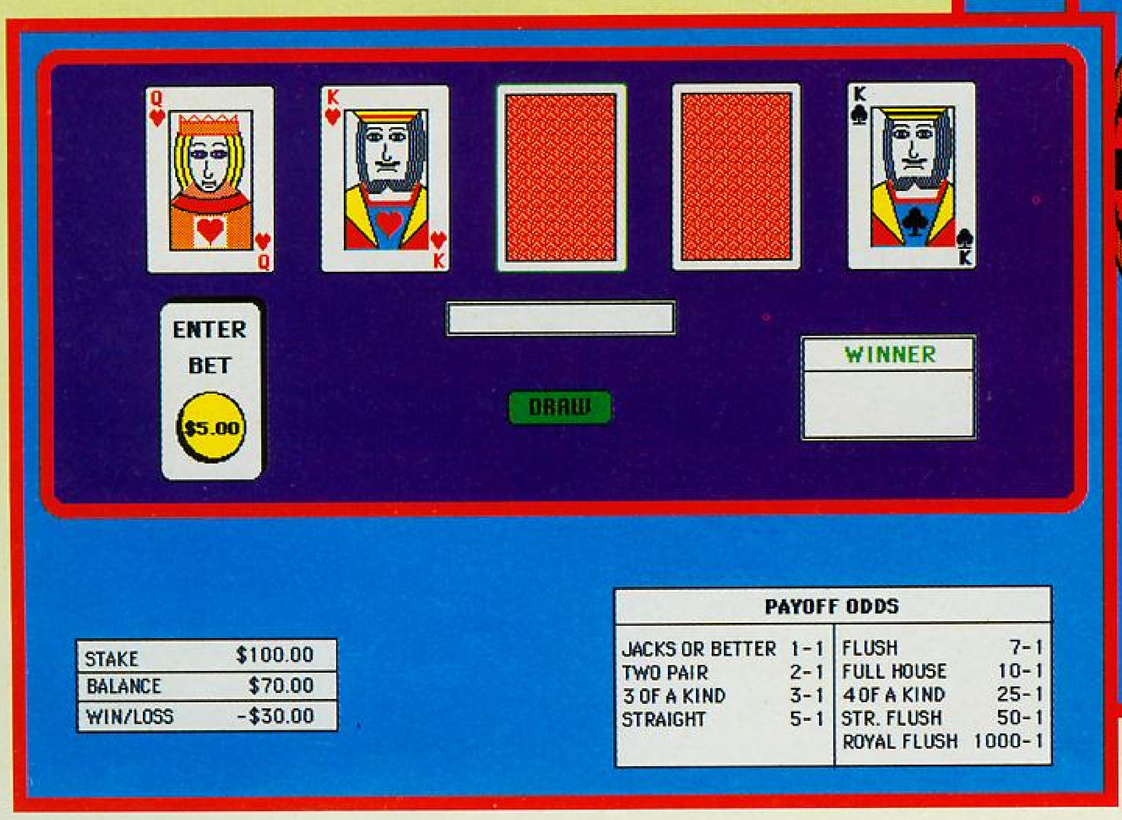


Die Vermischung aus Wirtschafts- und Rollenspiel ist hier wunderbar gelungen.

CASINO MASTER

Wer sich nicht auf Handel verlassen will und wem die Zinssätze der Banken zu niedrig sind, der kann sich ja immer noch mit Lotto oder einem anderen Glücksspiel versuchen. Da Lotto aber überhaupt nicht zu beeinflussen ist, sind die Chancen auch nicht sehr hoch. Also muß etwas her, das "garantiert" irgendwie reich macht oder zumindest das Gefühl gibt etwas getan zu haben, wenn man schon verliert. Also wie wäre es mit einem kleinen Ausflug ins Spieler-Paradies nach Las Vegas? Doch halt, völlig untrainiert sollte man dort nicht anfangen. Nur wer gut vorbereitet ist und durch langes Konzentrationstraining einen kühlen Kopf bewahrt, der kann richtig absahnen. Also schnell Casino Master für den heimischen Mac besorgt und üben, üben, üben.
Craps (Würfeln), Roulette (kennt jeder), Blackjack (17 + 4), Poker (ist eigentlich

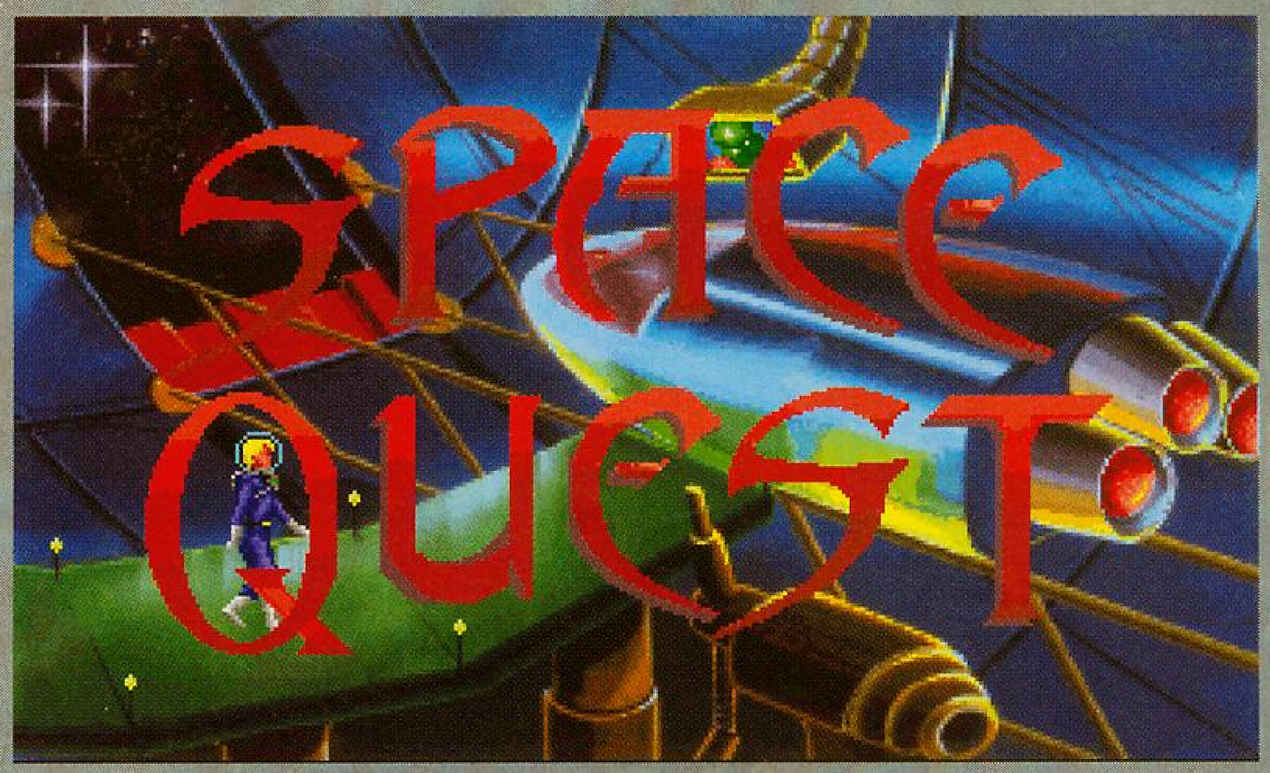




Der Flair eines Spielcasinos kann zwar aufgrund fehlender Soundeffekte nicht übermittelt werden, trotzdem sehenswert.

Spielbereit ? Dann los . . .

- Lemmings
- Battle Chess
- Darwin's Dilemma
- Harpoon
- Heart Of China
- Leisure Suit Larry V
- Life & Death
- Monopoly
- RoboSport
- Sands of Fire
- SimEarth
- Spectre Supreme
- Swamp Gas Europe
- Tesserae
- Tristan Pinball



Wir führen hunderte von Spielen für Apple Macintosh u.a. von:

Amtex · INLINE
Brøderbund
Electronic Arts
Grace Software
Inline Design
Interplay · Maxis
Lawrence Productions
Psygnosis
Sierra · Virgin
Software Toolworks
Spectrum Holobyte

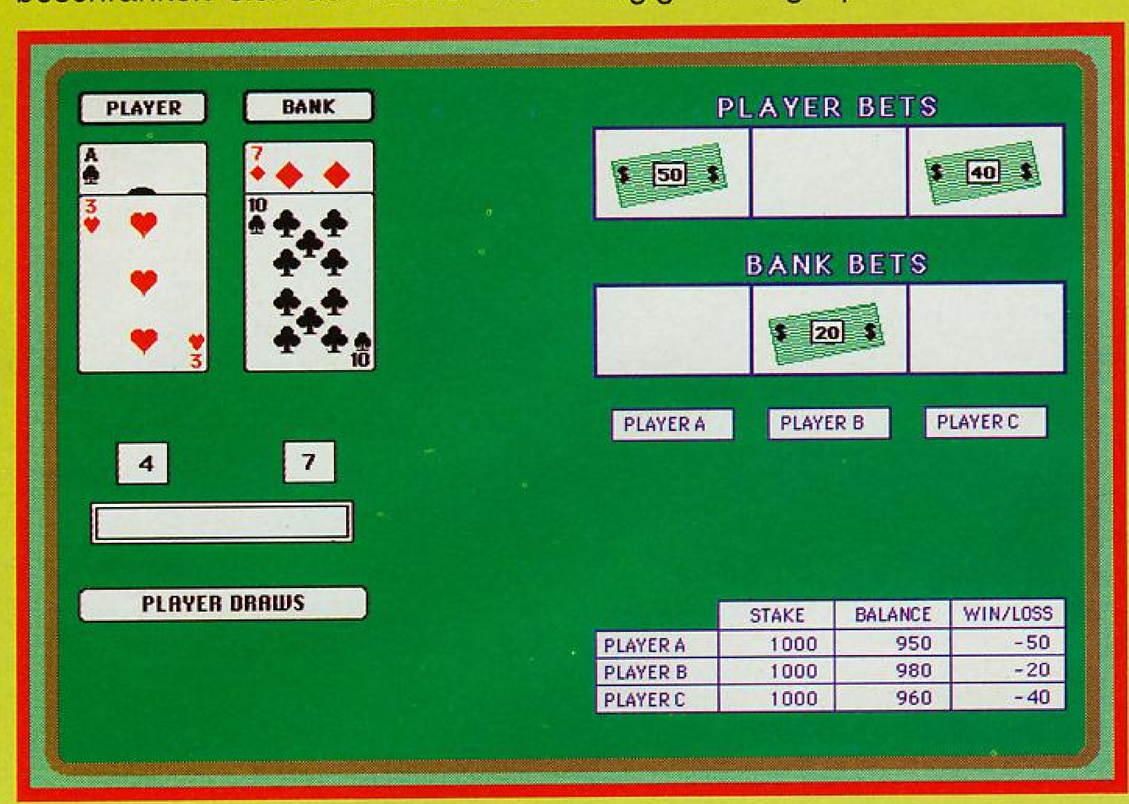
CeBIT '93
Halle 8 bei Apple

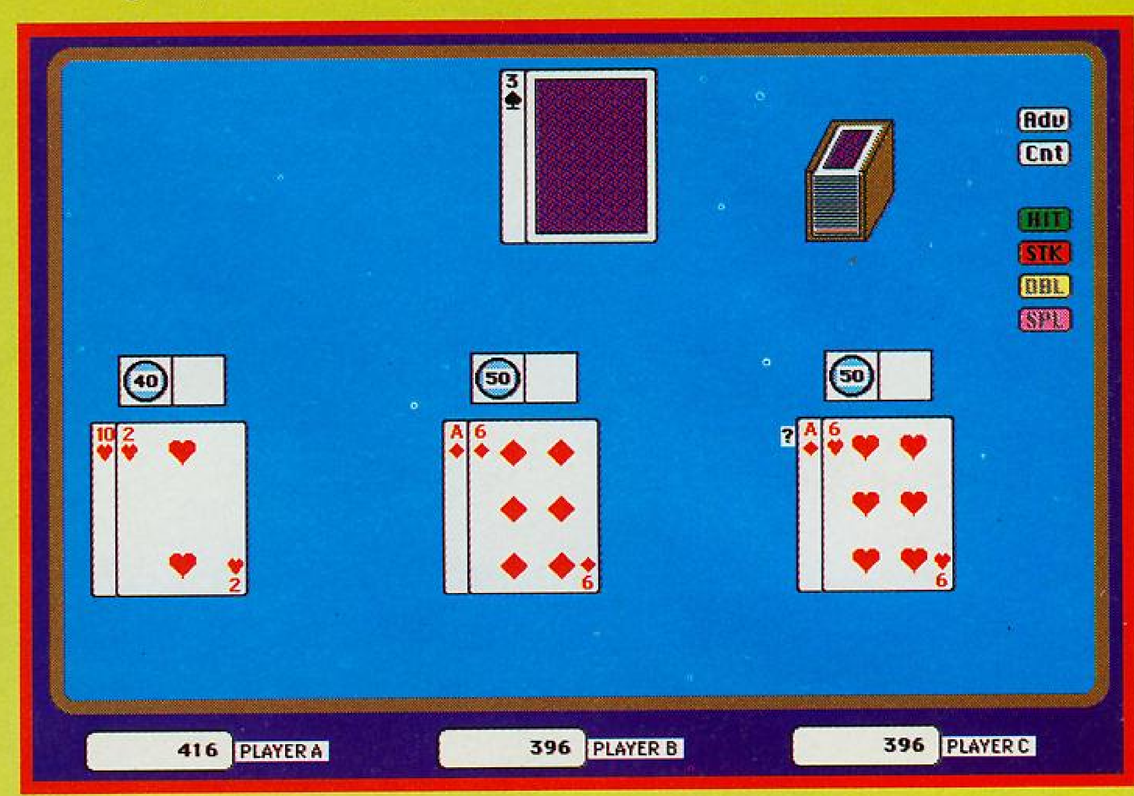
Reden Sie mit uns

SC SOFTCODE

Der Fachhandel bezieht dieses Produkt bei der SOFTCODE Vertriebsgesellschaft mbH
Albert-Einstein-Straße 7 · 8910 Landsberg · Tel. 0 8191/30 71 · Fax 0 81 91/3 30 43

nicht erlaubt) und Baccarat (Yes Sir, I can Boogie) stehen zur Wahl. Gespielt wird nach den allgemein üblichen Regeln und in der Spielersprache Englisch. Das macht aber nichts, denn die Anweisungen beschränken sich auf Wörter wie 'Bet' (Einsatz), 'Draw' (Ziehen) oder 'You Loose' (Pech). Auch hier ist die Grafik zweckmäßig und wird nicht durch animiertes Mischen oder anderen Schnickschnack unterbrochen. So kann aber dafür zügig durchgespielt werden und man ist sein erstes Lehrgeld schneller los als man denkt. Doch bei allem Üben, bleiben alle Spielarten immer Glücksspiele und sind leider nicht berechenbar. Wer weiß denn schon welche Zahl zwei Würfel bringen (Chance 1:10), welche Karte beim Blackjack als nächste kommt (Chance ca. 1:50, evtl. besser) oder wo die Kugel beim Roulette liegen bleibt (Chance 1:35, evtl. besser).



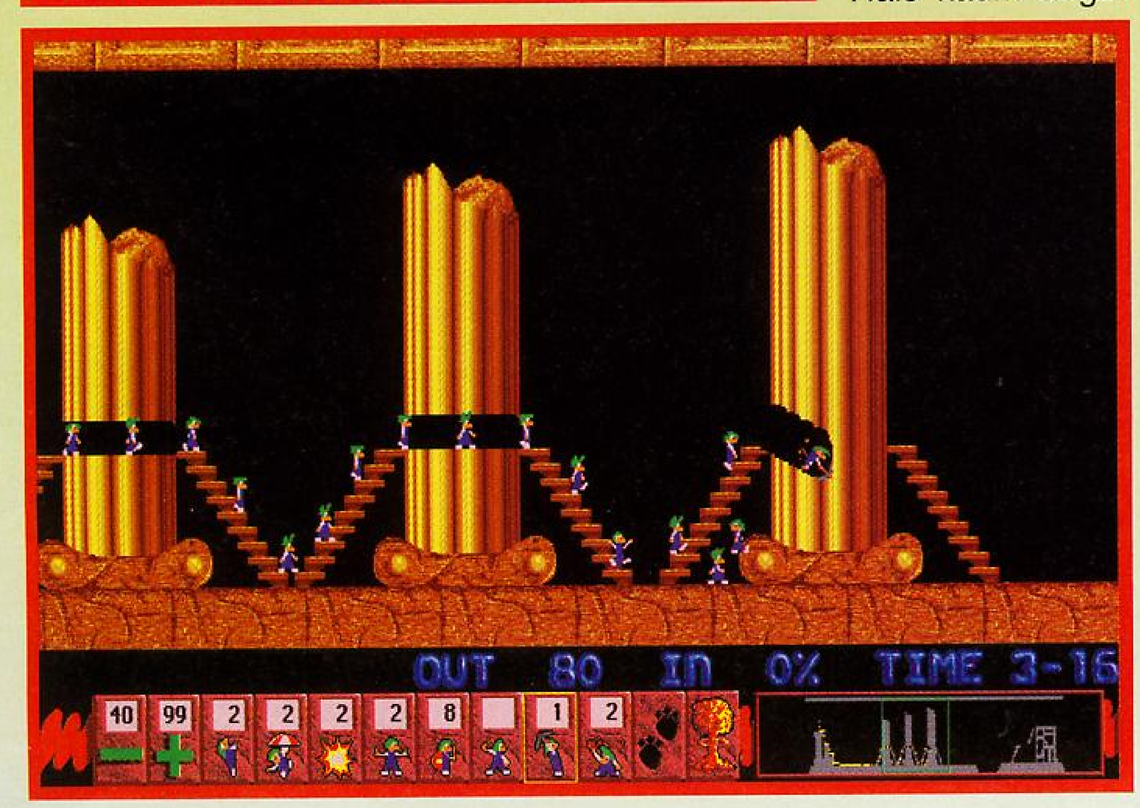


LEMMINGS

Kleine, grünhaarige Männchen, die stur in eine Richtung marschieren, sich dabei in Lebensgefahr bringen und vom Spieler gerettet werden müssen. Mit diesen Tips hätte wohl heutzutage keiner mehr eine Chance, auch nur fünf Mark für sein Schweinderl bei 'Was bin ich?' zu bekommen. Jeder würde lauthals losschreien um wen es sich handelt. Einige würden ihren Game Boy oder ihr Game Gear herausziehen und dem Rateteam zeigen, wovon die Rede ist. Jeder würde voller Freude an seinen PC, Amiga oder an sein Mega Drive denken und sich schon wieder auf daheim freuen. Doch eine Gruppe Mac-Besitzer mußte bisher noch fragend in den Himmel schauen. Damit ist jetzt aber Schluß, denn die Lemmings erreichen auch den Macintosh-Markt.

Überall wuseln sie durch die Gegend. Auf Konsolen, Hand-Helds und jetzt wohl bald allen gängigen Computern. Niemand kann den seit Jahren andauernden Siegeszug der niedlichen Tierchen aufhalten. Aber es sollte sich jemand finden, der die Kerle vor dem sicheren Tod bewahrt. Wer es also noch nicht weiß (Play Time-Leser dürften da wohl nicht dabei sein), für den haben wir eine kurze Beschreibung parat: Lemming (lemmus lemmus) bewohnt den subalpinen Pflanzengürtel Nordskandinaviens und Westrußlands oberhalb der Nadelwaldzone, Länge 12 bis 14 cm., Pelz reich und lang (und grün), mit hamsterartig gedrungenem Leib, Kopf groß und dick, der Hals kaum abgesetzt, die Oberlippe tiel gespalten, die Augen sehr klein, der behaarte Schwanz ein kleiner Stummel und die Fußsohle dicht behaart (wow, da soll noch mal einer behaupten bei uns lernt man nichts). Es gibt also tatsächlich Lemminge, die aufgrund von Überbevölkerung ihre Wanderschaft nach neuem Lebensraum beginnen. Voller Hunger und Angst vergessen sie dabei aber jede Vorsicht und achten nicht mehr auf Weg und Gefahren.

Die Detailvielfalt dieses Spieles verwöhnt jedes Auge.



Diese Eigenart hat man bei Psygnosis zu einer bahnbrechenden Spielidee umfunktioniert. Dabei obliegt es dem Spieler mittels Maus den Jungs unter die Arme zu greifen. Man hat die Möglichkeit ein paar Lemminge mit einer begrenzten Anzahl an Fähigkeiten auszustatten, durch die sie den restlichen Artgenossen helfen können. So bauen einige Brücken, graben Tunnels oder stoppen die Kollegen erst einmal. In vielen Levels muß man nun durch den geschickten Einsatz dieser Hilfsmittel und unter Berücksichtigung des Zeitlimits eine vorgegebene Anzahl ins Ziel (von A nach B) retten. Dies macht wahnsinnig viel Spaß, ist äußerst knifflig und wird von mehreren Musikstücken untermalt. Die Grafik, die selbst hundert dieser kleinen Kerls einwandfrei erkennen läßt, macht diese Spiel zum Renner auf dem Mac. Wer bis jetzt vom Lemmings-Fieber verschont geblieben ist, hat nun wirklich keine Chance mehr zu entkommen. Einfach fantastisch! Ach ja, wer jetzt immer noch nicht weiß, wie ein Lemming ausschaut, der sollte sich die Beschreibung nochmals verinnerlichen und dann auf Seite 3 das Farbfoto aus Brehm's Tierleben betrachten!

(me)

Wertung:

Sky Shadow.....60 %
Star Flight 2.....68 %
Casino Master ....62 %
Lemmings.....90 %
Muster von SOFTCODE

Alle Programme sind im autorisierten Apple-Fachhandel erhältlich.

FREE move

Software, die Spaß macht!

50800	Lemmings Psygnosis	79,00 DM
50125	Prince of Persia Brøderbund	75,00 DM
50950	Tristan Pinball Amtex	62,00 DM

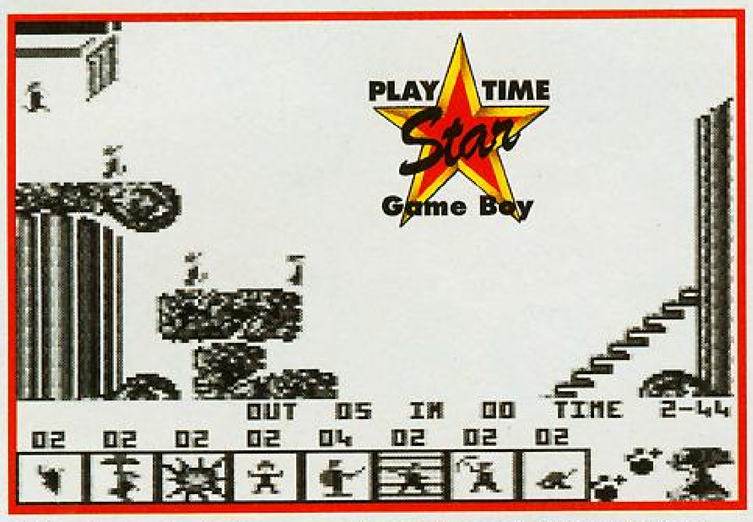
50716 3 In Three Inline Design
50215 A-Train Maxis
50282 Battle Chess Interplay
50162 Chessmaster 2100(The Fidelity) Software Toolworks
50724 Darwin's Dilemma Inline Design
50242 Harpoon Electronic Arts
50321 Heart Of China Sierra
50258 Indiana Jones: Last Crusade Electronic Arts
50313 Leisure Suit Larry V Sierra
50312 Life & Death Software Toolworks
50344 McGee Lawrence Productions
50702 McGee at the Fun Fair Lawrence Productions
50325 Monopoly Virgin
50276 PGA Tour Golf Electronic Arts
50277 PGA Tour Golf Course Disk Electronic Arts
50450 RoboSport Maxis
50454 Sands of Fire Electronic Arts
50503 SimAnt Maxis
50504 SimCity Supreme Maxis
50512 SimEarth Maxis
50281 Spectre Supreme Grace Software
50279 Starflight II Electronic Arts
50551 Super Tetris Spectrum Holobyte
50960 Swamp Gas Europe INLINE
50722 Tesserae Inline Design
50552 The Playroom Brøderbund
50280 V for Victory Electronic Arts
50578 Where in Europe is Carmen Sandiego Brøderbund
50582 Where in the World is Carmen Sandiego? Brøderbund
50584 Where in Time is Carmen Sandiego Brøderbund
50596 Yeager's Advanced Flight Trainer Electronic Arts

Ständig hunderte von aktuellen Spielen im Angebot.
Fragen Sie uns nach den Tagespreisen!
Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 %

Tel. 0 83 15 91 16-0
Fax 0 83 15 91 16-66

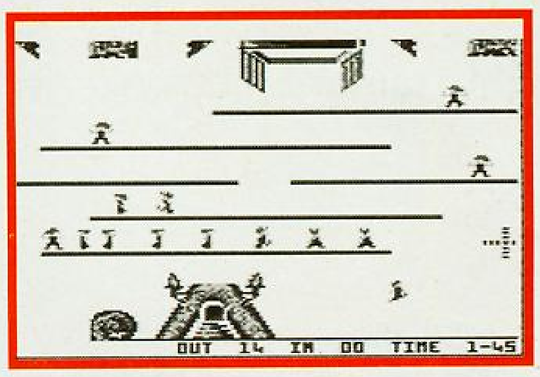
Lemmings

Na also! Endlich haben es die Lemmings geschafft, den Spielesüchtigen auf Schritt und Tritt begleiten zu können. Erschienen unter dem Ocean Label, marschieren die niedlichen Nager jetzt auch auf dem Game Boy umher.



Die Iconleiste erscheint aufgrund des Platzmangels erst auf Knopfdruck.

Trotz der begrenzten Spielfläche, die der Game Boy bietet, wurden die vielen verschiedenen Bewegungsanimationen der dümmlichen Wühlmäuse 1:1 von ihren "großen" Vorfahren auf dem Amiga bzw. dem PC übernommen. So kann man also zunächst den bevorzugten Schwierigkeitsgrad von "Fun" über "Taxing" bis "Mayhem" auswählen. Vor dem jeweiligen Spielstart bekommt man die gewohnte Übersicht über die geographischen Gegebenheiten des Levels, die Anzahl der zu rettenden Lemminge und die Zeit, die dafür zur Verfügung steht. Im Spiel selbst ist die Pause-Taste eines der wichtigsten Utensilien, das man zum Bestehen eines Levels braucht. So kann man während die Nager Pause machen, in aller Ruhe den jeweiligen Level abscrollen und sich die passende Strategie aussuchen, bevor man sich wieder in das hektische Treiben stürzt. Das Tools-Menü erscheint auf Drücken der B-Taste. Nachdem man sich die gewünschte Tätigkeit ausgesucht hat, läßt man diese wieder los, und schon hat man wieder freie Sicht auf die gesamte Lemmings-Umgebung. Natürlich ist die Game Boy-Steuerung nicht so komfortabel, wie die einer Computer-Maus, aber mit ein wenig Übung lassen sich die Lemminge ebenfalls bereitwillig kommandieren.



Auch dem Sound verdient gebührende Beachtung, so bekommt fast jeder Level eine neue Melodie, meist total schräg gespielt, und wem das Ganze zu nervig ist, der kann sich auch nur die Effekte anhören, da die Musik natürlich auch abwählbar ist.

Fazit: Eine gelungene Umsetzung einer hervorragenden Spielidee, die wohl als Meilenstein in der Geschichte der Computerspiele zu sehen ist. Für wundgespielte Daumen wird seitens der Hersteller übrigens keine Haftung übernommen. Tja, gegen die Lemmingssucht ist eben leider immer noch kein Kraut gewachsen.

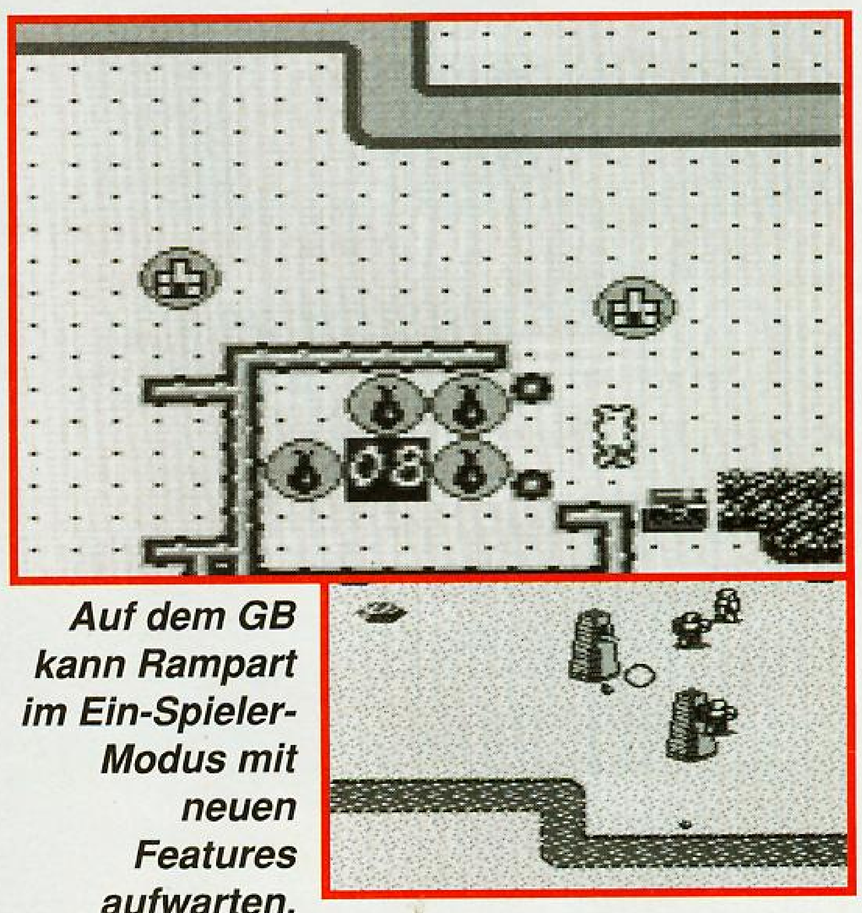
(br)

GAME BOY	DENKSPIEL	
Besonderheiten - Access Code System - akute Suchtgefahr	**Hersteller** Ocean **Preis** ca. DM 60,-	**Muster von** Laguna

70% 80% 80% → 79%

Rampart

Rampart konnte bislang auf allen Systemen überzeugen. Nun muß sich die muntere Burgenschlacht nur noch auf Nintendos kleinster Konsole bewähren, um zu einem der wenigen Allroundspiele zu avancieren.



Auf dem GB kann Rampart im Ein-Spieler-Modus mit neuen Features aufwarten.

Gleich zu Beginn kann ein deutlicher Unterschied zu den herkömmlichen Versionen verzeichnet werden. Versucht man auf allen anderen Systemen seine Burg vor einer einfallenden Schiffsarmada zu beschützen, so muß man sich auf dem Game Boy geringfügig umstellen. Hier gilt es eine belagernde Armee zu bekämpfen, die zum Unglück des verteidigenden Burgherren über schußgewaltige Katapulte verfügt. Im Zwei-Spieler-Modus bietet sich allerdings wieder das gewohnte Bild.

Ein weiteres Novum ist die Auswahl des feudalen Herrschers. Drei verschiedene Rittersleut können zu Beginn ausgewählt werden und repräsentieren unterschiedliche Kampfqualitäten. Verfügt man über viele Schwerter, so können mehr Kanonenkugeln abgefeuert werden. Zahlreiche Schilder symbolisieren hingegen eine höhere Aufbaugeschwindigkeit, d.h. neue Steine stehen sehr viel schneller zur Verfügung. Durch diese hervorragende Idee hebt sich diese Version von ihren "großen Brüdern" positiv ab.

Aufgrund des kleineren Bildschirms führt am Scrolling kein Weg vorbei. War man es bisher gewohnt, die eigene und die gegnerische Burg gleichzeitig im Auge behalten zu können, so muß man nun darauf verzichten, die Handlungen des Gegenübers zu kontrollieren. Das tut dem Spielverlauf allerdings keinen Abbruch, denn schließlich bekommt man das Ausmaß der Zerstörung in der Wiederaufbauphase früh genug zu sehen. Grafisch und soundtechnisch braucht sich die Game Boy-Version keineswegs verstecken. Kleine, aber feine Zwischenbilder lockern die angespannte Atmosphäre auf und jedes Detail ist deutlich zu erkennen. Das sehr melodiöse Musikstück wurde 1:1 übernommen und verrät sich nur durch das fehlende Klangvolumen. *(om)*

GAME BOY	ARCADE-ACTION	
Besonderheiten - deutsche Anleitung; Zwei-Spieler-Option; neue Features	**Hersteller** Jaleco **Preis** ca. DM 60,-	**Muster von** Laguna

65% 70% 80% → 73%

BUSINESS TO BUSINESS

Händler suchen Händler durch die PLAY TIME • Anzeigenkontakt: Tel. 02 03/3 05 11 54 • Vector Medienmarketing

Groß Electronic
Hardware • Software • Zubehör

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC
AMIGA
GAME GEAR
GAME BOY
CD-ROM
MEGA DRIVE
SNES

Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!
(Bitte 1.-DM für Porto beilegen)

Händler-Anfragen erwünscht!

Groß Electronic
Versandzentrale
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

GROSSHANDEL

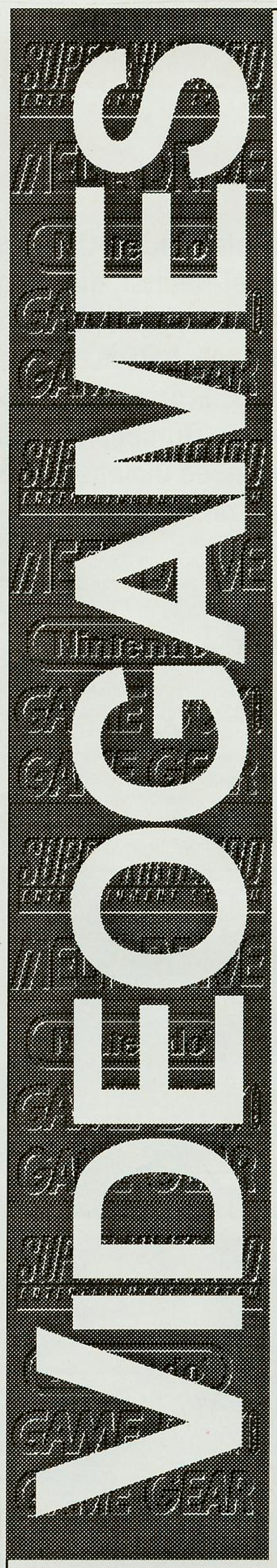
POWER Station

AUCH IHR SOFTWARE PARTNER

Stark im Budgetbereich für AMIGA-C64-PC
•
Fordern Sie unverbindlich unseren Katalog an!
•
Wir bieten 24-Stunden-Service.
•
Keine Mindestbestellmenge erforderlich.

POWER STATION GMBH
Nakatenusstraße 2
4050 Mönchengladbach 1

Tel. 0 21 61/49 05 55
Fax 0 21 61/49 05 62



FLASH POINT
The Genius in Games

ständig **NEUHEITEN**

eigene **IMPORTE**

daher immer **AKTUELLER** als die Wettbewerber.

rufen Sie uns an, wir **BERATEN** Sie gern.

fordern Sie unsere aktuelle **HÄNDLER-PREISLISTE** an!

FLASHPOINT
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hauptstraße 80
2061 Oering
Tel. 0 45 35 / 28 01
Fax 0 45 35 / 22 24

Nintendo, Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of America Ltd.
SEGA, und Mega Drive sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprices Ltd.

Spider-Man X-Men

Spinnenzwirn und Wirbelsturm. Jetzt legen sie wieder los, die Marvel-Helden, die schon Generationen von Comic-Begeisterten vor uns in ihren Bann gezogen hatten. Spider-Man, Wolverine, Cyclops, Storm und Gambit bilden eine verschworene Gruppe, die dem Wort Gerechtigkeit eine neue Dimension verleiht. Doch kommen wir zum Spiel.

Der Spinnen-Sinn gibt die Richtung vor.

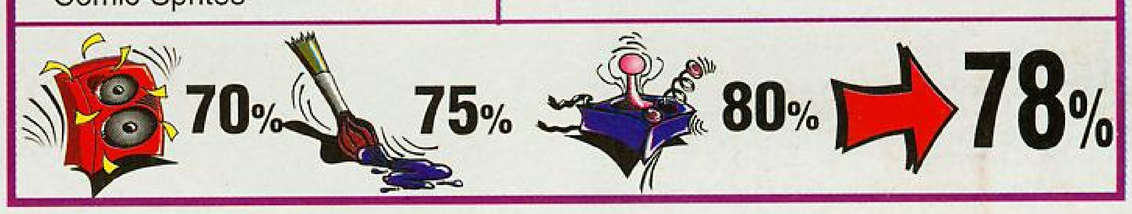
Nach einer kurzen Introsequenz starten wir auch schon mit dem ersten der verschworenen Fünf, mit Spider-Man. Der Mann mit den Facettenaugen befindet sich in einer Mischung aus Häuserwänden und Gängen, Schluchten und Labyrinthen, immer auf der Suche nach den verschiedenen Sicherungskästen. Diese müßen in einer bestimmten Reihenfolge stillgelegt werden, nur so verschafft man sich Zutritt in den nächsten Level. Als äußerst hilfreich erweist sich in diesem Fall unser Flux-Navigator, der mit der Präzision einer Schweizer Sonnenuhr die ungefähre Richtung zum nächsten Kästchen anzeigt. Wie sich auch aufgrund der hier abgebildeten Bilder leicht nachvollziehen läßt, handelt es sich bei Spider-Man X-Men zum einen um eine Jump`n Run Spiel, in dem zum anderen die einzelnen Figuren in lobenswerter Art und Weise umgesetzt wurden. Die einzelnen Kämpfer erweisen sich in Hinsicht auf ihre speziellen Fähigkeiten durchaus als vielseitig. Spinnennetze, Wirbelstürme, Laserstrahlen usw. Die Animationsstufen sind flüssig, die Bewegungsabläufe haben durch die Bank humanoiden Charakter. Dazu kommt noch ein schnelle und präzise arbeitende Steuerung, die es auch etwas weniger geübten Gelegenheitsspielern ermöglicht, sich in dem ungewohnten Umfeld zurechtzufinden. Die Grafiken sind teils witzig teils kurios und bilden in jedem Fall die entsprechende Umrahmung zum Handlungsstrang. Einzig die größeren schwarzen Flächen die teilweise den Hintergrund ausfüllen wirken etwas trist.

Der Sound paßt sich den technischen Vorgaben an, spielt aber ohnehin nur eine untergeordnete Rolle. Die einzelnen Rätsel oder besser Aufgabenstellungen sind nicht unlösbar. Man merkt hier deutlich, daß es sich um eine junge Zielgruppe handelt, die Acclaim mit "Spider-Man X-Men" anzusprechen versucht. Alles in allem jedoch ein Muß für alle Marvel-Fans.

(ts)

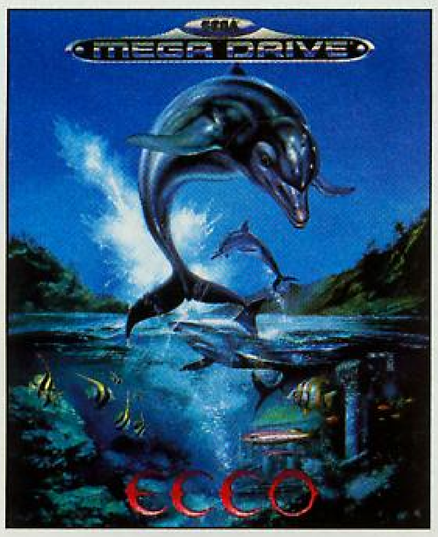
Ähnlich wie Batman am Seil, schwingt Spiderman am Netz von Plattform zu Plattform.

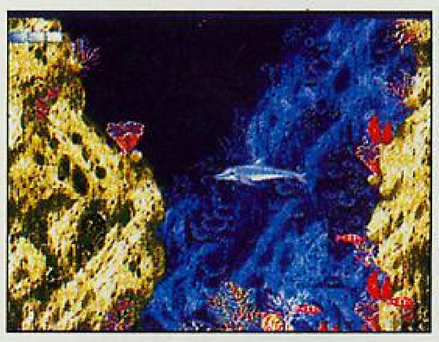
SNES	JUMP ´N RUN	
Besonderheiten - Original Marvel-Comic-Sprites	**Hersteller** Acclaim/Ijn **Preis** ca. DM 80,-	**Muster von** Acclaim

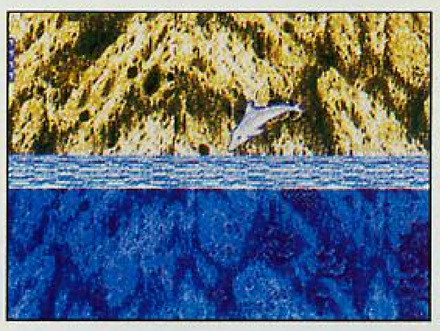


ECCO

Flipper & Co.







Armer Delphin: Nach einem gewaltigen Sturm sind Familie und Freunde plötzlich verschwunden. Die Suche beginnt. Begleite das schlaue Kerlchen durch die wunderbare Unterwasserwelt, um das mysteriöse Verschwinden aufzuklären. Aber paß auf: Der Delphin braucht immer wieder frische Luft. Schwimmen alleine genügt nicht. Entdecke geheime Grotten und finde Big Blue – den weisen Riesen Wal, der nebeneinander drei Bildschirmbreiten für sich in Anspruch nimmt.

Also:
Schleunigst
beim Fachhandel
auftauchen und auf
29 Levels tief Luft holen.
Blubb.

SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61

SEGA

Pirates!

Wer hat nicht schon irgendwann einmal ein Pirat sein wollen? Dank Nintendo habt Ihr jetzt die Gelegenheit, Eure Spuren auf den Weltmeeren der Abenteuer zu hinterlassen.

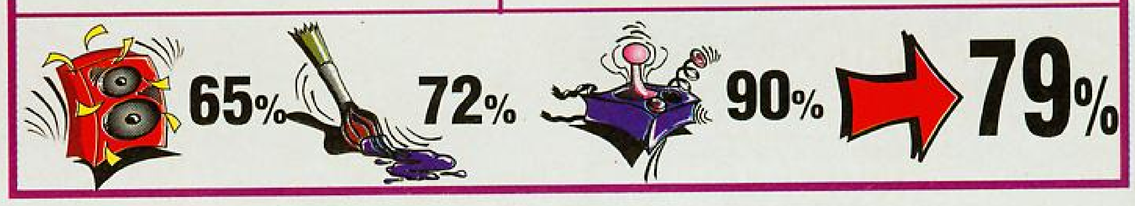
Keine umständlichen Menüs und ein durchdachtes Spielprinzip machen Pirates! zu einer Bereicherung für's NES.

Aber halt! Dies ist nicht eines der vielen Ballerspiele. Bei näherem Hinsehen erkennt man das Händchen von Sid Meier, dem Erschaffer von genialen Strategiespielen wie "Railroad Tycoon" und "Civilization". Jeder, der seine Arbeit kennt, weiß, daß mehr dahinter steckt als man auf Anhieb sieht, was für Nichteingeweihte bedeutet, daß einige Überraschungen auf sie zukommen. Ihr fangt wie jeder junge Mann an (sorry, keine weiblichen Piraten!), der seine Zukunft plant. Der erste Level (und auch der einfachste) ist der

des Lehrlings. Als solcher werden Eure Rekruten nett und respektvoll zu Euch sein. Ihr könnt aus zahlreichen Geschicklichkeiten auswählen, die je nachdem Euren Werdegang in der Piratenzunft beeinflussen. Fechten zum Beispiel übt Eure Reflexe, wenn Ihr gut im Navigieren seid, könnt Ihr logischerweise besser segeln als der Hausknecht des Bauern. Des weiteren können noch andere Fertigkeiten, wie Schießen, Diplomatie und Heilkunst, aus dem Menü gewählt werden. Aber vergeßt nicht, daß Ihr erst anfangt. Falls alles in die Hose gehen sollte, versucht Euch einfach in einer neuen Karriere. Dies ist kein "Monkey Island", wo fast das gesamte Abenteuer an Land spielt. Es ist überlebenswichtig, zu lernen wie man ein Schiff steuert. Das ist übrigens das Problem: Zuerst einmal müßt Ihr ein solches organisieren. In alter Piratenmanier ist der einzige Weg, dieses minimale Problem zu lösen, eines zu klauen. Wenn die Gelegenheit günstig ist, kämpft Ihr mit Euren Getreuen um den Besitz der Planken. Euer Erfolg wird unter dem Bildschirm angezeigt, außerdem auch noch die Anzahl Eurer Gefolgsleute und der Status der Mannschaft. Bevor Ihr Euch ins Getümmel stürzt, müßt Ihr noch wählen, in welcher Zeitspanne Ihr leben und wirken wollt. Falls es Euch entgangen sein sollte: Es gibt keine wirklichen Piraten mehr (wenn man mal von den Politikern absieht). Weder in der Karibik noch sonst wo. Jede Geschichtsära bietet bestimmte Probleme für bestimmte Nationalitäten. Im Silbernen Zeitalter (1560) zum Beispiel, kontrollierten die Spanier die meisten Orte und Häfen. Würdet Ihr also jetzt ein Nicht-Spanier sein, der alles Erreichbare stiehlt, fände sich nirgendwo ein Ort, wo Ihr Eure frisch "erworbenen" Güter verscherbeln könntet. Noch wichtiger: Ihr hättet somit auch kein Geld, um Proviant zu kaufen oder Eure Mannen zu besolden. Diese (auch wenn sie Piraten sind) haben die Neigung, sich von Ihrem Job zu verabschieden, wenn keine Knete rüberkommt. Also: Haltet die Jungs zufrieden und besucht die Tavernen so oft wie möglich. Es gibt viele Schiffe, die nicht alle gekapert werden sollten. Einige sind befreundet und Ihr könnt den neuesten Piratenklatsch austauschen. Wartet erst einmal ab (angreifen könnt Ihr immer noch). Das bringt mich auf einen anderen wichtigen Punkt. Bevor Ihr Euch in Kriegshandlungen verwickeln laßt, würde es sich auszahlen, zuerst Eure Segelmanöver zu üben. Obwohl die Seegrafik recht einfach ist, müßt Ihr nicht Kolumbus sein, um zu erkennen, daß es von Nutzen ist, wenn Ihr den starken Wind im Rücken habt und Eurem Feind derselbe ins Gesicht bläst. Falls es Euch gelingt, Eurem Feind im wahrsten Sinn des Wortes den Wind aus den Segeln zu nehmen, könnt Ihr entern und wieder fechten. Normalerweise wird sich nach dem Kapern eines Schiffes ein Teil der Schiffsmannschaft freiwillig als Piraten "bewerben". Seid vorsichtig und prüft ihre wahren Beweggründe! Nehmt Euch außerdem Zeit und macht Euch mit den verschiedenen Schiffen, die die Meere befahren, bekannt. Wegen all der Action und Strategie, die in dieses Spiel gepackt wurde, spielt sich das meiste in der Vogelperspektive ab. Erwartet nicht zuviel von der Grafik, weil der Reiz des Spiels in der Strategie liegt. Die beiliegende Karte hilft Euch bei der Entscheidung, wohin Ihr Euch wenden wollt und von welchen Orten Ihr Euch fernhalten solltet. Während jeder Geschichtsperiode finden Kriege und Koalitionen zwischen Nationen statt (da hat sich wenigstens nichts geändert). Also wählt Eure Nationalität mit Bedacht! Die meisten Aktionen werden durch Menüs gesteuert und Ihr habt genügend Gelegenheiten, ein Spiel abzuspeichern, bevor es in unruhige Gewässer weitergeht.

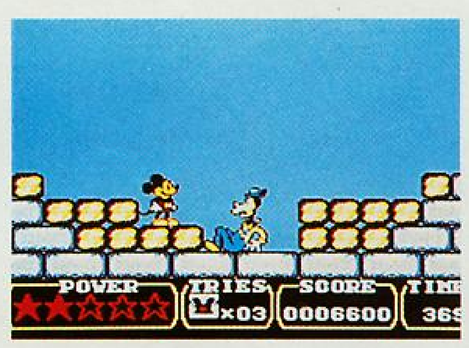
(tj)

NES	STRATEGIE	
Besonderheiten - starke Umsetzung	**Hersteller** Palcom **Preis** ca. DM 80,-	**Muster von** Hersteller



LAND OF ILLUSION
STARRING
MICKEY MOUSE

Der Testsieger aus Entenhausen.



Die packende Geschichte: Entenhausen und seine Einwohner werden verzaubert. Nur Micky kann die bedrohlich gefährliche Lage retten. Das erfreuliche Qualitätsurteil: «'Land of Illusion' ist eines der besten, wenn nicht das beste Master-System-Modul überhaupt» (GAMERS 2/93). Und: «Wer Micky Maus 2 von seiner Modul-Bibliothek ausschließt, hat entweder keine starken Nerven, kein Master System oder eine attestierte Allergie gegen erstklassige Jump'n'Runs.» (Video Games 1/93). Also worauf warten? Ab in den Fachhandel und her mit dem Irrsinns - Spuk!

© Walt Disney

Neu	In Kürze
SEGA Master System II	SEGA Game Gear

SEGA

Batman Returns

Die tolle Hintergrundgrafik macht dieses Spiel sehenswert.

Selten hat eine schon in der Versenkung verschwundene Comicfigur so eine grandiose Wiederauferstehung erlebt wie unser Freund Batman. Nachdem der erste Teil des neuen Kinofilms einen Boom ohne Ende einläutete, blieben die Softwaregiganten am Ball und Konami hat nun den zweiten Teil als Videospiel veröffentlicht.

Kaum ist der Joker von der Bildfläche verschwunden, taucht schon der nächste Bösewicht auf. Penguin nennt er sich und möchte gern Bürgermeister von Gotham City werden. Von demokratischen Wahlverfahren hält der Ganove nichts und versucht durch Terror die Stadt unter seinen Einfluß zu bringen. Batman beginnt das Spiel am Gotham Plaza. Die Schergen Penguins streunen durch die Straßen. Penguins Kämpfer treten als Clowns, Motorradfahrer und als Bazookaman auf - immer maskiert und zu jeder gewalttätigen Schandtat bereit. Unser Flatterman mit dem schicken Cape kann laufen, springen, Schläge abblocken und austeilen, Fußkicks anwenden und mit den Shurikens werfen. Ein Lebensenergiebalken verrät uns den körperlichen Zustand der eigenen und der gegnerischen Spielfigur. Hinter Briefkästen oder Mülltonnen sind Extras versteckt die Batman wieder aufmuntern oder Bonuspunkte einbringen. Alle 50 000 Punkte gibt es ein Extraleben. Kommen wir zu einer Levelkurzbeschreibung:

1.Level: Gotham Plaza
Nachdem Batman die schon oben erwähnten Schergen Penguins erledigt hat, trifft er auf Stuntgun, der die Geisel Selina Kyle gefangen hält. No Problemo!

2.Level: Kampf in den Straßen
Jede Menge Clowns mit Dynamit oder Kegeln bewaffnet wollen Batman ans Leder. Messerwerfende Zirkusindianer tauchen zum ersten Mal auf. Die zweite Hälfte dieses Levels spielt in einem Kaufhaus. Batman muß sich Rolltreppen hochkämpfen und durch brennende Gänge laufen. Der Endgegener diesmal nennt sich Strongman.

3.Level: Über den Dächern
Der Level beginnt in einem Bauaufzug. Batman muß das Dach der Baustelle erreichen und sich von Fenstersims zu Fenstersims schwingen. Hier kommt das Batseil zum Einsatz. Als Levelwächter begegnet uns Catwoman (lecker), die mit einer Peitsche bewaffnet ist.

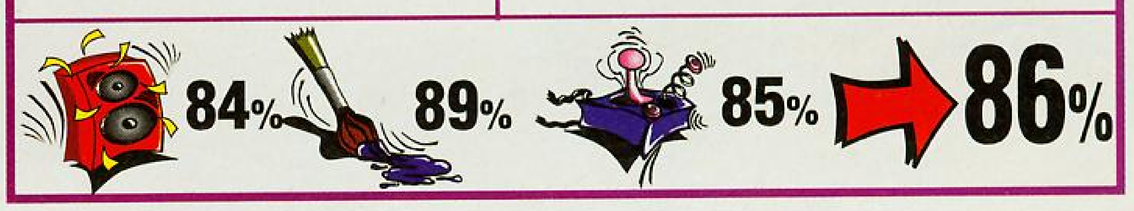
4.Level: Penguins Falle
Catwoman und Penguin machen gemeinsame Sache. Als Zwischengegner taucht erneut Catwoman auf, als Endgegner tritt Penguin zum ersten Mal in Erscheinung.

5.Level: Im Batmobil
Batman rast mit seiner schwarzen Karre über die Highways. Es gibt als Gegner nur Biker die mit Sprengstoff werfen. Der ganze Level ist Out Run-mäßig und spielerisch sehr schwach, da das Batmobil fast alleine fährt. Der Endgegner ist ein gepanzertes Fahrzeug mit Penguins Schergen an Bord.

6.Level: Zirkuszug
Auf einem fahrenden Zug muß sich Batman durchkämpfen. Der hiesige Obermotz nennt sich O. Grinder. Die Hintergrundgrafik wird hier zum ersten Mal schwächer.

7.Level: Penguins Hauptquartier
Penguin versteckt sich in einem Zoo. Richtige Pinguine feuern Raketen auf unseren Helden und der Bösewicht Penguin taucht im Duckmobil auf. Sobald Batman das Duckmobil zerstört hat, muß er erneut gegen seinen Hauptfeind antreten. Schlußsequenz: Keine. Lediglich zwei oder drei digitalisierte Bilder sind der Lohn aller Mühen. Batman Returns ist ein Action-Game allererster Sahne. Die Animationen der Spielfiguren sind hervorragend, die Hintergründe grafisch brillant und stimmungsvoll gezeichnet. Vom Spielablauf darf man allerdings keine weltbewegenden Neuerungen erwarten und negativ anzumerken ist auch noch die geringe Anzahl unterschiedlicher Gegner. Da war man etwas faul. Musikalisch geht es auch voll zur Sache und somit hat Konami es wieder einmal geschafft einen Hit zu produzieren. Als Fazit bleibt: Bis auf die angesprochenen Schwächen ein Prügelspiel in Neo-Geo-Qualität. *(ray)*

SNES	ACTION	
Besonderheiten - japanische Anleitung	**Hersteller** Konami **Preis** ca. DM 180,-	**Muster von** Eigenimport



Harley's Humongous Adventure

Auf dem Jump & Run-Sektor ist ganz schön was los. Magical Quest, Tiny Toons und Road Runner sorgen schon seit Dezember bei den Freaks für leere Sparschweine. Nun ist mit Harley's Humongous Adventure ein Spiel erschienen, daß es dringlich erforderlich macht, mal wieder bei Oma reinzuschauen und über zu wenig Taschengeld zu klagen.

Als Däumling hat´s Harley mit übergroßen Hindernissen zu tun.

Harley ist ein Wissenschaftler wie er im Buche steht, aber seine neueste Erfindung, eine Verkleinerungsmaschine, hat leider ihn selbst zum Versuchskaninchen erkoren und nun ist Harley eine ganz Ecke kleiner als normal. Ein Unglück kommt selten allein und so ist dann auch noch die Verkleinerungsmaschine explodiert. Aber immer noch nicht genug, sämtliche Labortiere, Insekten und Ratten, sind entkommen und spuken jetzt durch Harley's Haus. Harley's Abenteuer beginnen im Labor selbst. Rießige Reagenzgläser mit giftigen Flüssigkeiten versperren seinen Weg. Am Anfang ist unser Freund noch unbewaffent, daß wird sich aber bald ändern. Findet er noch zusätzlich einen Treibstoff für seinen Raketenrucksack sind die Hindernisse schon bald kein Problem mehr. Weiter geht es in die Küche und hier wird die Angelegenheit schon etwas schwieriger. Konservendosen klappern mit ihren scharfen Deckeln und die ersten Insekten tauchen auf. Im Kinderzimmer wird es dann abgedreht. Harley übernimmt die Steuerung eines Spielzeugpanzers. Das permanente Scrolling erfordert in diesem Level ein Höchstmaß an Konzentration, da Harley nicht bremsen kann und etliche Hindernisse und Gegner auftauchen. Der zweite Abschnitt des Kinderzimmers beinhaltet dann hauptsächlich Legoplattformen, die in der Luft schweben. Weiter geht es in den Lagerraum des Hauses. Hier ändert sich der Spielablauf ein wenig und tendiert mehr hin zu den Labyrinthspielen und man muß schon verteufelt aufpassen, daß man sich nicht verläuft. Und so geht es weiter und weiter. Harley hat auf der Suche nach den Teilen seiner Maschine einige Levels zu durchlaufen. Dieses Adventure ist ein lustiges Jump & Run, welches jede Menge bekannter Ideen aufgreift und verarbeitet. Grafik und Sound enttäuschen keineswegs und die etwas verrückte Spielstory sorgt für eine witzige Atmosphäre. Zwar kommt dieses Jump & Run-Game nicht an die Qualität der im Vorspann genannten Spiele heran, aber eine gute Ergänzung der eigenen Spielesammlung ist es allemal.

(ray)

SNES	JUMP ´N RUN	
Besonderheiten - englische Anleitung, - Zwei-Spieler-Mode	**Hersteller** Hi Tech **Preis** ca. DM 140,-	**Muster von** TOP 4

83% 73% 81% 79%

Okay Soft Am Graben 2 W-8471 Weiding Tel. 09674 -1279 Fax -1294

hotline news -8405 BTX * 2001009674127 9 #

		PC	AMIGA
1869	DV	81.90	67.90
3D Construction Kit 2.0	DV	120.90	120.90
A-Train	DV	96.90	--.--
Airbus A 320	DV	88.90	86.90
Aces of Pacific	DA	74.90	--.--
- Mission WW 2 1946		47.90	--.--
Alone in the Dark	DV	90.90	--.--
Amberstar	DV	80.90	72.90
Assasin	DA	--.--	52.90
A.T.A.C	DA	80.90	--.--
B17 Flying Fortress	DA	86.90	--.--
B.A.T 2		80.90	75.90
B.C. Kid	DA	--.--	55.90
Birds of Prey	DA	75.90	68.90
Bundesliga Man.prof.II	DV	69.90	69.90
Burning Steel		82.90	--.--
Campaign	DV	70.90	63.90
Car + Driver	DV	74.90	--.--
Chaos Engine		--.--	53.90
Civilization	DV	86.90	73.90
Comanche	DV	87.90	--.--
Combat Classics	DA	64.90	58.90
Conquest of Long Bow	DV	75.90	--.--
Cool Croc Twins	dt	58.90	55.90
Cool World		66.90	52.90
Crazy Cars 3		69.90	56.90
Curse of Enchantia		64.90	64.90
Darkseed 1.5	DV	70.90	64.90
Das schwarze Auge	DV	81.90	72.90
Daughter of Serpents	DV	75.90	--.--
Dune II	DV	64.90	--.--
Dynatec	DV	67.90	56.90
Erben des Throns		78.90	72.90
Eric the Unready	DA	61.90	--.--
Eye of the Beholder 2	DV	80.90	79.90
Falcon 3.0	DA	88.90	--.--
- Missions Disk	DA	57.90	--.--
Gobliiins 2	DV	90.90	71.90
Grand Prix	DA	83.90	73.90
Gunship 2000	DA	88.90	77.90
- Missions Disk	DA	56.90	--.--
Harrier Jump Jet	DA	85.90	--.--
Hexuma	DV	82.90	79.90
History Line 14-18	DV	80.90	80.90
Humans	DA	58.90	56.90
Inca	DV	96.90	--.--
Incredible Machine	DV	68.90	--.--
Indiana Jones 4	DV	86.90	81.90
Kings Quest 6	DV	78.90	--.--
Larry 5	DV	75.90	60.90
Laura Bow 2	DV	75.90	--.--
Lemmings II	DA	79.90	65.90
Legend of Kyrandia	DV	66.90	62.90
Legend of Valour	DV	80.90	79.90
Links 386 pro	DA	86.90	--.--
- Course Mauna Kea		46.90	--.--
Lionheart		--.--	57.90

		PC	AMIGA
Lotus 3	DA	--.--	50.90
Might + Magic 3	DV	82.90	67.90
Might + Magic 4	DV	80.90	--.--
Monkey Island 2	DV	79.90	79.90
Pacific Island	DA	71.90	64.90
Patrizier	DV	81.90	67.90
Perfect General	DA	81.90	72.90
Pinball Dreams	DA	a.A	52.90
Pinball Fantasy	DA	--.--	58.90
Populous II	DV	76.90	62.90
Push over	DA	67.90	57.90
Quest for Glory 3	DV	69.90	--.--
Red Baron	DV	75.90	60.90
- Mission Disk	DV	46.90	--.--
Robosports	DA	59.90	57.90
Sensible Soccer 92/93	DA	--.--	52.90
Sherlock Holmes	DV	84.90	--.--
Siege		62.90	--.--
- Data Dogs of War		33.90	--.--
Sim Life	DA	70.90	--.--
Space Quest V		76.90	--.--
Special Forces	DA	81.90	73.90
Sportsmasters	DA	61.90	53.90
Streetfighter 2	DA	66.90	59.90
Stunt Island	DV	89.90	--.--
Task Force 1942	DA	85.90	--.--
Troddlers	DA	--.--	57.90
Trolls	DA	49.90	49.90
TV Sports Boxing	DA	41.90	32.90
Ultima 7 Teil II		89.90	--.--
Ultima Underworld II	DA	75.90	--.--
W.W.F. 2 European Ramp.		58.90	52.90
Waxworks	DV	64.90	59.90
Wing Commander	DV	--.--	79.90
Wing Commander 2	DV	84.90	--.--
Wizardry 7	DV	87.90	--.--
X-Wing	DA	87.90	--.--
Zool für A 1200	DA	--.--	51.90
Zyconix	DA	52.90	40.90
Spiele auf CD:			
Battle Chess		96.90	
Chessmaster 3000	DA	91.90	
Der Patrizier	DV	88.50	
Hot on CD		64.90	
Inca		116.90	
Kings Quest 5	DA	78.90	
Loom	DA	85.90	
M1 Tank Platoon	DA	90.90	
Monkey Island 1		90.90	
Sherlok Holmes II		96.90	
SWOTL incl. 3 Missionen		90.90	
Ultima 1-6		71.90	
Wing Commander/Ultima 6		43.90	
Wing Commander 1 Ed.		101.90	
Wing Commander 2 Ed.		97.90	
Zork Trilogie		68.90	

CPS			
AUDIO BLASTER-JUNIOR	109.-	ATI Stereo FX	259.-
AUDIO BLASTER 2.5	179.-	Sound Galaxy NX	265.-
AUDIO BLASTER PRO 4.0	299.-	AdLib GOLD	439.-
		Roland SCC-I	799.-
CREATIV LABS:		***JOYSTICK'S:***	
SOUNDBLASTER 2.0	169.-	Advanced Gravis	75.-
Soundblaster PRO 3	299.-	GRAVIS Gamepad	53.-
Soundblaster 16 ASP	475.-	Thrustmaster Weapon C.	165.-
CD-ROM intern	535.-	SUNCOM Analog Xtra	75.-

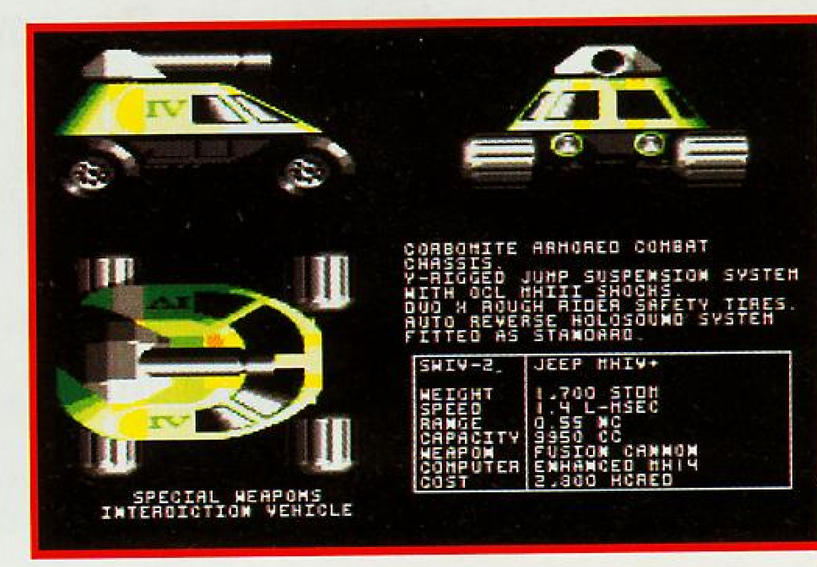
Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50 Vorauskasse / Stammkunden DM 4.50

Firepower 2000

Schon vor Jahren gab es ein epochemachendes Ballerspiel für den Heimcomputer der 80er Jahre, den Amiga 500. Silkworm hieß das Teil und handelte von einem Jeep und einem Helikopter, mit denen sich zwei Spieler gleichzeitig als Team den Weg freischossen. Dieser Horizontalscroller war ideenmäßig der Vater von Swiv, bei dem auf gleiche Weise nun von unten nach oben scrollend geballert wurde.

Von Sales Curve wurde dieses Spiel als Super Swiv für das SNES konvertiert und Sunsoft bekam die Rechte für die U.S.-Version, welche auf den Namen Firepower 2000 hört. Die Story handelt davon, daß seit 1997 überall auf der Erde die neuesten Waffen spurlos verschwinden. Auf einer geheimen Atlantik-Station werden sie zerlegt, nachgebaut und mit Robot-Steuerungen versehen, die gegen alles gerichtet sind, was ihnen vor die Mündung kommt. Nachdem diese Insel gerade eben aufgespürt wurde, bekommt Ihr den Auftrag, dort ein für alle Mal das Licht auszuknipsen. Als Solospieler habt Ihr die Wahl zwischen einem Jeep in futuristisch-rundlichem Design, der in alle Richtungen fahren und schießen kann und einem Helikopter, der nur nach vorne schießen kann, dafür aber auch nicht von Bodenhindernissen bedroht wird. Der Jeep muß diesen ausweichen (Sprung ist möglich) und verliert ein Leben, falls er am unteren Bildrand eingeklemmt wird. Dadurch stellt er höhere Anforderungen an den Spieler. Die Bordwaffen können wie gewohnt durch Power-Ups aufgemotzt werden. Die dazu benötigten Items befinden sich in gelben Containern, die bei Beschuß ihr Innenleben freigeben. Aber Vorsicht ist geboten, denn diese Lager werden sehr gut bewacht. In sieben Stufen lassen sich die Kanonen ausbauen, das Umschalten zwischen den Waffentypen erfolgt per Knopfdruck. Zusätzlich sind querbeet durch die Levels kleine, blinkende Minen verteilt, welche einen Schutzschirm freisetzen. Dieser kann durch Überfliegen 'angelegt' oder durch Beschuß zur Smartbombe umfunktioniert werden. Jeepfahrer dürfen darüberhinaus im 3. Level von insgesamt sechs Levels Schnellboot fahren und Level 4 findet in 30.000 ft Höhe zwangsläufig im Kampfjet statt. Nebenbei bemerkt, es gibt keine Continues und die vier Leben werden bei 50.000, 100.000 und dann jeweils bei allen weiteren 100.000 Punkten um eins aufgestockt. Das Scrolling ist gut und trotz atemberaubender Action mit wimmelndem Screen ist nur wenig 'Bremse' zu spüren. Grafik und Sound sind ausgezeichnet gut gelungen, aber dennoch kann das Spiel Anfängern nur mit Vorbehalt empfohlen werden, denn einfach ist das Teil wahrlich nicht. Manch unchristlicher Ausdruck kam über des Testers Lippen, bis das Ende in die Nähe rückte.

FAZIT: Bombastisches Ballerspiel mit der für Vertikalscroller seltenen Zwei-Spieler-Option - nur bei stabilem Kreislauf zu empfehlen, aber dann geht's echt ab. *(re)*



Ein bekanntes Spielprinzip wurde gut umgesetzt und macht zu zweit erst richtig Spaß.

SNES	SHOOT´EM UP	
Besonderheiten - englische Anleitung - Zwei-Spieler-Option	**Hersteller** Sunsoft **Preis** ca. DM 140,-	**Muster von** TOP 4

77%

82%

86%

82%

N E U

MEGA FUN -Das Videospielemagazin

● mit Spieletests aller Neuerscheinungen im **Videospielbereich** ● Hard- und SoftwareNEWS ● HELP-LINE ● COUNTDOWN - die Leserhitparade ● CLASSICA - die besten Spiele im Überblick ● MEGAMAIL - Leserbriefe ● ARCADE - Neues aus dem Spielhallenbereich ● SPECIALS - mit Messeberichten, Preisausschreiben...

SNES - MEGA DRIVE - GAME BOY - LYNX

GAME GEAR - TURBO DUO - NES

MASTER SYSTEM - NEO GEO

Ab 7.April NEU im Zeitschriftenhandel für nur DM 4,90

Video Games 12/92 über MEGA FUN:
Erscheinungsweise: "**hervorragend**", Informationsgehalt: "**gut**", Kaufhilfe: "**gut**"

Sküljagger

Manchmal kann das Testerleben so richtig romantisch sein. Bei Sküljagger war es wieder mal soweit, was aber mit Sicherheit weder an der Spielstory noch am Spielablauf liegt. Vielmehr hat mich die miese Grafik wehmütig an meine früheren NES-Zeiten erinnert.

Viele Jahre lebte das Inselvolk der Westicians in Frieden, trieb regen Handel mit befreundeten Völkern und erfreute sich des Wohlstandes. Tja, wie gesagt viele Jahre, denn seit kurzem weht ein Piratenwimpel über der Stadt. Captain Sküljagger, der Anführer der Meute, hat die Herrschaft an sich gerissen und unterdrückt all die braven Leute. Jahre später macht sich ein junger Held auf den Weg, sein Volk zu befreien und Du darfst ihn mit dem Joypad begleiten. Hier endet die Story und die unheimlich miese Begegnung der dritten Art kann beginnen. Sküljagger hält in keiner Beziehung, was die tolle Anleitung verspricht, und entpuppt sich recht schnell als äußerst dürftiges Action - bzw. Jump & Run-Spiel. Ihr steuert Euren Helden durch verschiedene Landschaften, die alle bestimmte Abschnitte der Insel darstellen. Allerlei Viehzeug und jede Menge Piraten versperren öfter mal den Weg, sind aber mit einem Säbelhieb nur ein kurzfristiges Problem. Und so rennt und springt man durch immer einfallsloser gezeichnete Levels, erledigt noch ödere Gegner und fragt sich, was an diesem Spiel wohl DM130.- wert sein soll. Einzig positiv fällt nur das Handbuch auf, daß auf 75 Seiten toll in die Spielgeschichte einführt und auf lediglich vier Seiten mal kurz den Spielablauf erläutert. Sküljagger ist alles, nur nicht gut. Wer sich dieses Spiel wissentlich kauft, hat entweder einen total an der Matte oder sammelt bunte Verpackungen.

(ray)

Vereinzelt tauchen mutierte Gegner auf.

Imperium

Offensichtlich ermutigt die Aleste-Reihe zu immer neuen Versuchen, den Standard beim Verticalscrolling weiter nach oben zu schrauben. Nach Power Strike (Aleste, MD), M.U.S.H.A Aleste (MD), Super Aleste alias Space Megaforce (SNES) und Minnin Aleste-Nobunga and his Ninja Force (Mega-CD), taucht nun ein Clone der bislang unbekannten Firma VIC TOKAI auf.

Imperium gleicht mit seinen sechs Levels und dem Sprite (Pilot in einer sog. Dynamor = dynamic armor) in weiten Zügen dem Mega Drive-Spiel, welches 1990-1992 schlichtweg das 16-Bit Referenzteil für Vertikal-Ballerspiele war. Beim näheren Hinschauen findet man eine Story, die allenfalls notdürftig zusammengenagelt ist. Es rührt mich wenig, daß Roboter im Kampf gegen Roboter menschliche Verstärkung benötigen und dafür eine fliegende Rüstung gebastelt haben: Denn ich werde gebeten die Kampfmontur anzulegen und mich den Herausforderungen zu stellen. Der Kampf startet auf der Erde, führt ins All und durch den Hyperspace zum Terror Dome (nein, nicht zu Euch nach Hause!). Ein (gewohnt) gutes Intro weckt Erwartungen, die schon der erste Level nicht halten kann. Der ist so leer wie Nachbars Rasen nach dem samstäglichen Haarschnitt und man erschrickt richtig, wenn dann doch mal ein Gegner auftaucht. Das Spiel ist im Vergleich zum MD-Aleste gähnend leer und trotz sauber gezeichneter Grafik nur mäßig interessant. Vier verschiedene Waffen stehen zur Verfügung, allesamt Durchschnittskost. Sie können in drei Stufen ausgebaut werden, sind dann zwar wirkungsvoll aber immer noch langweilig. Die Gegner passen sich an und tauchen auch mit nur wenigen Artgenossen auf. Sound und Geräusche sind da noch die besten Sachen. Bleibt der Eindruck gelangweilter Mittelmäßigkeit, die gegen die besseren Geschwister komplett abstinkt.
FAZIT: Gähn! - und weg damit!

(re)

SNES	ACTION	
Besonderheiten - englische Anleitung - Zwei-Spieler-Modus	**Hersteller** ASC **Preis** ca. DM 130,-	**Muster von** TOP 4

63%

48%

37%

48%

SNES	SHOOT ´EM UP	
Besonderheiten - englische Anleitung - Continues	**Hersteller** VIC TOKAI **Preis** ca. DM 140,-	**Muster von** TOP 4

70%

67%

33%

54%

CLUE

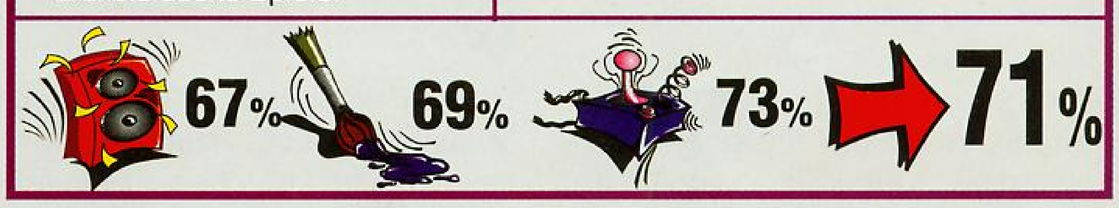
Irgendjemand muß der amerikanischen Brettspielfirma Parker Bros. von einem neuartigen Videospielsystem, das sich Super Nintendo nennt, berichtet haben. Denn just in diesem Monat feiert der Spielgigant seinen Einstand mit gleich zwei Brettspiel-Umsetzungen aus seiner Kollektion. In diesem Test wollen wir uns CLUE mal näher ansehen.

Mr. Boddy ist in seinem riesigen Landhaus ermordet worden. Aber wer war der Täter? In welchem Raum fand der Mord statt? Und mit welcher Waffe wurde die schändliche Tat begangen? Clue überträgt nun dem Spieler die Aufgabe den Mord aufzuklären. Ein kleines, animiertes Demo stimmt uns auf das Spielgeschehen ein. Danach darf der Schwierigkeitsgrad (fünf verschiedene) und die Anzahl der Spieler (drei bis sechs Teilnehmer) festgelegt werden. Alle nicht menschlichen Spieler werden vom Computer übernommen und handeln vollkommen selbständig. Zuerst einmal betrachten wir unsere sechs Spielkarten. Die Spielkarten symbolisieren entweder eine Person, einen Tatort oder eine Tatwaffe, die nicht für den Mord in Frage kommen. Ich habe Ms. Scarlett, Mrs. White, den Revolver, die Lounge, den Ballroom und das Studierzimmer erhalten. Der Ort des Geschehens, Boddy Mansion, wird in einer Art Aufriß von oben dargestellt. Mit einer riesigen animierten Hand wird jetzt gewürfelt und die Anzahl der Augen auf dem Spielplan gezogen. Betritt man einen Raum, darf eine Vermutung geäußert werden. Ich stapfe also in die Küche und frage mal nach Prof. Plum und dem Messer. Eine kleine Animation zeigt mir, daß ich mich schwer auf dem Holzweg befinde. Der computergelenkte Mr.Green hat inzwischen den Dining Room erreicht und munkelt etwas von Mrs. Peacock, die den armen Mr. Boddy mit der Zange erledigt haben soll. Interessant! Nach und nach nähern wir uns der Lösung, das heißt, während ich noch vollkommen verblödete Fragen stelle, hat Col. Mustard (Computer) den Fall schon gelöst. Es war doch Mrs. Peacock. Im Dining Room hat sie Mr. Boddy eins mit dem Kerzenhalter gegeben. Der Rechner zeigt uns das Tatgeschehen und die Verhaftung der Mörderin. Falls ich es noch nicht erwähnt haben sollte, ich hasse Spiele in denen mich der Computer schlägt. Es dauert aber lediglich drei weitere einsame Stunden vor dem Super Nintendo und ich habe meinen ersten Fall gelöst. Meine Freundin, ich erinnere mich vage an eine, packt inzwischen die Koffer (meine), ich soll mit meiner Sch...ß-Konsole zu Mutti ziehen. Klar doch, aber erst noch ein Spielchen. Tja, merkt Ihr was? Genau, man kann sich nur schwer vom Bildschirm lösen und das trotz Magergrafik und Sparsound. Für alle Fans des berühmten Brettspieles eine gelungene Anschaffung. Ich muß jetzt Schluß machen, denn Mr. Green verdächtigt gerade den Colonel mit dem Revolver in der Hall tätig gewesen zu sein. Wie kommen die Brüder bloß immer so schnell darauf?

(ray)

Alle sechs Mitspieler können es gewesen sein, bloß wer?

SNES	SIMULATION
Besonderheiten - englische Anleitung - drei bis sechs Spieler	**Hersteller** Parker Bros. **Muster von** **Preis** ca. DM 140,- TOP 4



2360 Bad Segeberg
Hamburger Str. 68
Tel. 0 45 51 / 93 575
Fax 0 45 51 / 93 673

ComCon Computer Handelsgesellschaft mbH

ComCon kommt gut !!

Super Nintendo

Super Shanghai 99,94

Neuheit: Darkwing Duck 69,94

GAME BOY

Mega Drive
Double Dragon III 109,94
PGA Tour Golf II 124,94
NBA Basketball 109,94
Streets of Rage II 99,94
The Simpsons 99,94

Game Boy
Talespin 69,94
The Flintstones 69,94
Bonks Adventure 64,94
Adventure Island II 64,94

Aerobiz 149,94
Sim Earth 149,94
Cool World 129,94
Adams Family II 129,94
Super Star Wars dt. 149,94

Super Nintendo

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil.

GAME BOY, MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Nintendo, Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of America Ltd.

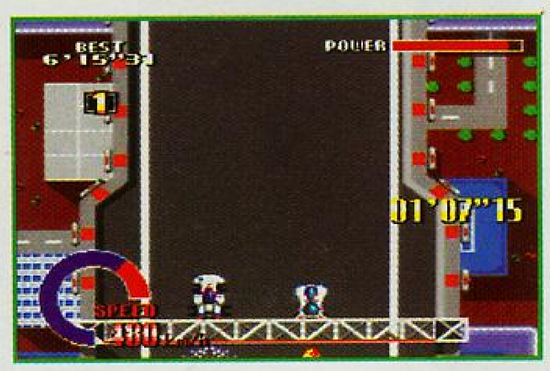
CYBER SPIN

Und wieder schauen wir von oben auf den Rennzirkus und sollen Gefallen daran finden, als göttlicher Fernlenker eine dieser Rennhummeln über die F1 Grand Prix-Strecken dieser Welt zu jagen.

Dies sollte uns nicht allzu schwerfallen, denn damit wir uns nicht überfordern, dürfen wir das Auto immer von unten nach oben fahren (schont die Halswirbel). Auch von jeglichem Optionsmenü werden wir verschont. Die Story, die uns dies als spielspaßsteigernd verkaufen will, handelt von einem Typen, der sich einen Superboliden gebastelt hat, um endlich mal ganz oben in der Weltspitze zu sein (und damit Mami ganz toll stolz auf ihn ist). Wir helfen natürlich wo wir können und stellen uns der Herausforderung des GP's - denn was anderes kann gar nicht angewählt werden. Das Optionsmenü ist ein simpler Zweizeiler mit den eindrucksvollen Worten: 'Brandneues Spiel' bzw. 'Passwort'. Echt beeindruckend kess, diese Leutchen. 'Entweder ist der Rest genial oder dieses Teil wird in den Gulli wandern' denkt sich meine schwarze Testerseele. Die Steuerung ist auf links, rechts, Gas, Bremse und Turbobooster rudimentiert - es sei denn im Stillstand in der Prärie neben der Fahrbahn, da darf man noch auf der Stelle drehen. Solche Ausflüge ins Grüne sollte man allerdings vermeiden, denn das Rennmobil hat eine Power-Anzeige, die nicht allzuviel Spielraum für Unfälle läßt. Ich starte zur Qualifikation im Rennen Nummer 1 (das lästige Trainieren oder die qualvolle Entscheidung über die nächste Rennstrecke hat man uns ebenfalls erspart) und starte aus den Boxen zu einer Aufwärmrunde. Ein kurzer Druck auf's Gas und schon werden 384 km/h angezeigt - nur gut, das ich nicht da drin sitze. Die Strecke offenbart nach kurzer Zeit ihre Geheimnisse: Nach jeder Links- oder Rechtskurve folgt eine Rechts- oder Linkskurve. Wer jetzt meint, das dieses regelmäßige Schwenken der Fahrbahn primitiv einfach sei, dem sei gesagt, daß mir selbst crashfreies Rasen mit Vollgas nicht für eine Plazierung in der nachfolgenden Qualifikationsrunde genügte. Ein verstohlener Blick in die Anleitung läßt uns die Bedeutung des Boosters klar werden - ohne diesen geht nichts! Mit Turbo wird die Mühle zwar schneller, aber man sollte diesen tunlichst nur auf der Geraden einsetzten, sonst mißbraucht man den Rundenheuler hauptsächlich als Rasenmäher neben der Strecke. Hat man es dann geschafft, muß man sich im Rennen unter den ersten sechs plazieren, um in die nächste Runde zu kommen. Leute, ich habe noch nie eine Rennstrecke so oft hintereinander gefahren wie hier. Trotz der guten Grafik, dem akzeptablen Fahrgefühl und dem erträglichen Sound kommt sich der anspruchsvollere Elektronik-Rennfahrer reichlich veräppelt vor. Die Idee des Referenz-Moduls F1-Circus ist nur dürftig kopiert worden. Der enorme Schwierigkeitsgrad, die starre Vorgabe der Programmierer sowie die Eintönigkeit der nur zehn (!) Strecken (Peru und Kenya als Querfeldeinrennen sind hier die Ausnahme) lassen mich diese grandiose Unverschämtheit von Rennspiel schnell zu den Akten legen. Versch..ßern kann ich mich alleine, da brauch' ich nicht 130 Lappen dafür ausgeben.

FAZIT: Immer mehr wird Spieletesten zum Verbraucherschutz, denn wir sehen uns in der Verantwortung Euch vor dem Schlimmsten zu bewahren. F1 Circus ist mit Riesenabstand die Nummer 1 unter dieser Art von Rennspielen.

(re)



SNES	SIMULATION	
Besonderheiten - englische Anleitung - Continues	**Hersteller** Takara **Preis** ca. DM 130,-	**Muster von** TOP 4

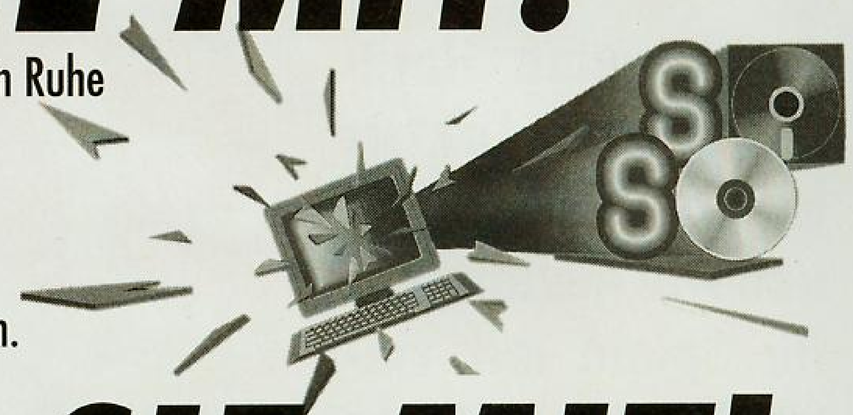
W-1000 Berlin 21
Oldenburger Str. 44
Ecke Waldenserstr.7
Tel.: 030/3962821
W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
Eichelkamp 5
Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchen gladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str.93
Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Tel.: 02361/ 491239
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
Kavalierstr.9
Tel.:0340/213109
W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786

SOFT & SOUND ist jetzt offizieller AdLib-Distributor. Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND machts möglich !
Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.
Und dann neu und originalverpackt kaufen.
Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Für alle, die sofort kaufen wollen:
***Einfache und zeitgemäße Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**
Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

Soundblaster PRO	299,--
ATI Stereo FX, Testsieger	279,--
Soundblaster PRO + CD-Rom Laufwerk	799,--/*32,-- mtl.
Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000	
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 1MB	499,--/ *29,-- mtl.
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB	699,--/ *31,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 1MB	799,--/ *32,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB	999,--/ *34,-- mtl.
Speichererweiterung auf 2,5MB	222,--
Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr	248,--
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern	899,--/ *33,-- mtl.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

SUPER-SONDERANGEBOTE nur solange der Vorrat reicht!

A1200 Festplatte intern, 85MB, 16ms	nur 555,--/*29,--mtl.
AdLib-compatible Soundkarte	nur 49,90
Mediaconcept 2.0 mit deutscher Kurzanleitung	nur 149,90
Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte, oder als	
Super D.J.Kit plus Boxen, Micro und Tonstudio-Samplesoftware	nur 179,90
AdLib Gold 1000 High-End Soundkarte	nur 399,00
10 HD Disketten 3,5" vorformatiert, Hardbox	nur 17,90

W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018
W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wende 30
Tel.: 02932/1094

W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid
Schützenstr.2
Tel.: 02351/86 02 81
W-6000 Frankfurt-Bockenheim
Am Weingarten 11
Tel.: auf Anfrage
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6330 Wetzlar
Altenbergstr.30
Tel.: 06441/54520
W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
Mainzerstr.78
Tel.: 0681/638629

W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159
W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16/
Eingang La Baule Platz
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797
W-6690 St. Wendel
Bahnhofstr.12
Tel.: auf Anfrage
W-6720 Speyer
Wormser Landstr.24
Tel.:06232/49107
Fax:06232/49108,
Volker Franz
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
W-6780 Pirmasens
Alleestr. 3
Tel.: 06331/75150

W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203
W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2/
Im Bahnhof Possenhofen
Tel.: 08157/4088
W-8520 Erlangen
Lange Zeile 82
Tel.: 09131/26658
W-8630 Coburg
Kasernenstr. 26
Tel.: 09561/63831
W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

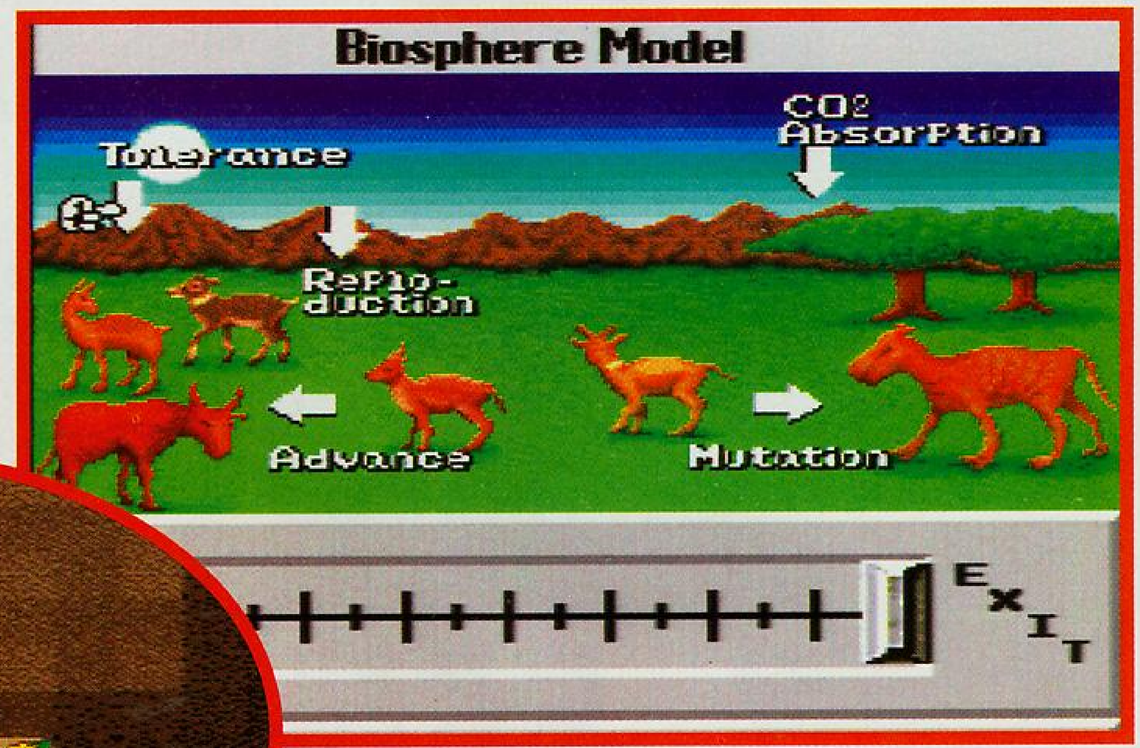
Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an! Telefon: 0211 / 63 30 06

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

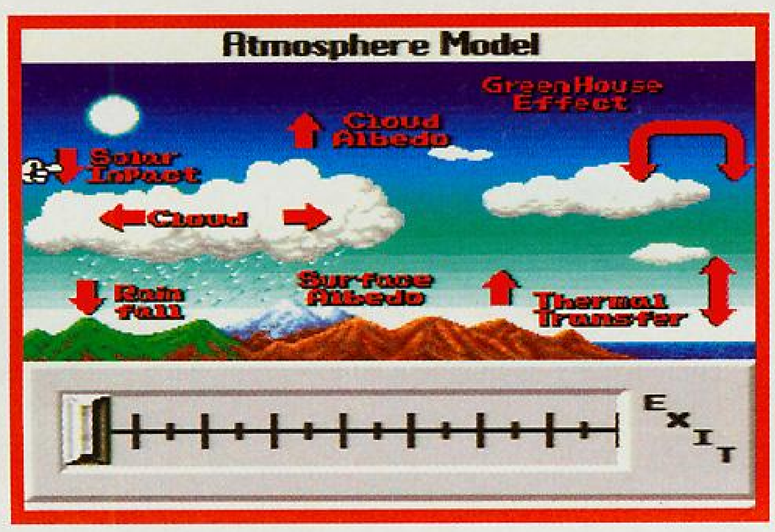
Sim Earth

Durch seine Hardware-Architektur ist das SNES eigentlich wie geschaffen für Spiele mit vielen Details und wenig Hektik. Entsprechend freute sich die noch junge Fangemeinde über die hervorragende Umsetzung von Sim City, dem Trainings-Modul für Städteplaner. Nach diesem frühen Erfolg aus den Anfangstagen des 16-Bitters wurde es leider etwas ruhig in diesem Genre.

Es folgte eine dunkle Epoche krampfartiger Ballerspiele, gefolgt von dem spektakulären Aufstieg zur besten Prügelkonsole und dem faszinierenden Wettlauf um die Krone der Jump`n Runs. Und dann, als keiner mehr so recht daran dachte, taucht urplötzlich die Umsetzung des PC-Spiels Sim Earth - The living Planet auf, Baujahr 1990. Dieses Game von FCI ist ein Übungsspiel für Möchtegern-Schöpfer bzw. Leute, die einmal über den Zimmerblumenhorizont hinausschauen wollen. Genau gesagt gilt es, aus einer öden Lava-Kugel im Weltall einen blühenden Planeten mit idealen Lebensbedingungen zu schaffen. Dies mag verrückt klingen, aber es ist eine dermaßen reizvolle Aufgabe, daß man darüber schnell die Zeit vergißt. Steigt man in das Spiel ein, erscheint ein Auswahlschirm, in dem verschiedene Szenen angeboten werden. Neben dem Start zu einer acht Aufgaben umfassenden Kampagne, einem Planeten-Editor mit eingebautem Zufallsgenerator, dem Lexikon und dem Initialisieren des Spielstandsspeichers gibt es noch das Original-Programm einer Evolutionsstudie von James Lovelock. Er ist der Begründer der Gaia-Theorie über die Entwicklung von Leben auf Planeten in Abhängigkeit von den Umgebungsbedingungen und es scheint, daß Teile des Source-Codes aus dieser Ecke kommen. Dieser `Daisy World´ genannte Level bietet genau wie `Random World´ vier verschiedene Schwierigkeitsgrade und darüber hinaus unterschiedliche Epochen zum Starten der eigenen Aktivitäten. Bei den Welten der Kampagne gibt es diese Auswahl nicht und außerdem ist zum Erreichen des gesteckten Zieles ein Zeitlimit gesetzt. Dreh- und Angelpunkt Eurer Aktivitäten ist die Menge an Evolutionsenergie, die Euch zur Verfügung steht. Denn alles, was Ihr tut, kostet einen gewissen Betrag dieser Energie und aufgefüllt wird Sie von den positiven Entwicklungen Eurer Tätigkeiten (Populous-Fans ist diese Form von göttlicher Energie nur allzu geläufig). Zum Steuern des Spielablaufes und Kontrollieren der Planetenoberfläche gibt es eine stattliche Zahl von Menüs, die recht übersichtlich sind und schnell aus dem Effeff beherrscht werden. Nun ist es freilich nicht so, daß alle jemals existenten Lebensformen in dem Modul abgespeichert sind, sondern die Programmierer haben sich auf sieben im Wasser existierende und acht an Land lebende Gattungen festgelegt. 14 dieser Spezies können gegen den entsprechenden Betrag frei auf Eurer Welt verteilt werden, die 15te muß sich dann durch Mutation entwickeln und kann in ihrer höchsten Entwicklungsstufe intelligentes Leben hervorbringen. Interessanterweise endet die Simulation nicht auf der heutigen Stufe, sondern läßt sich darüberhinaus fortsetzten. Sogar Epidemien, Atombomben und Meteoriteneinschläge gehören zum `gestalterischen´ Potential des Verantwortlichen. Ein Spiel über die volle Länge kann schon ein paar Tage dauern, weshalb der batteriegepufferte Speicher absolut notwendig ist. Die grafische Gestaltung schwankt zwischen befriedigend und gut, der Sound ist ein sphärisches Gesäusel, das zum Leiserdrehen animieret. Das Spiel lebt eindeutig von der Spannung des Echtzeitablaufes und seiner faszinierenden Komplexität. Negativ aufgefallen sind mir die ungewohnten Ladezeiten bei Berechnungen. Da hat man wohl einen alten IBM XT zum Vorbild genommen. Fazit: Eindeutiger Fall für Tüftler. *(re)*

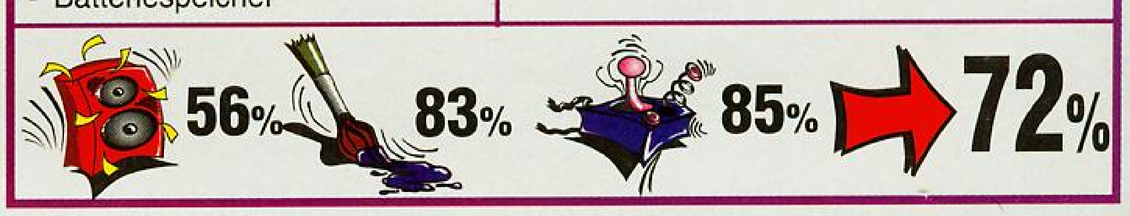


Immense gestalterische Freiheit wird dem Spieler auch bei der SNES-Version geboten.



Die gutgemachten Diagramme erleichtern das sehr komplexe Spielgeschehen erheblich.

SNES	SIMULATION	
Besonderheiten - engl. Anleitung - Batteriespeicher	**Hersteller** FCI **Preis** ca. DM 140,-	**Muster von** TOP 4



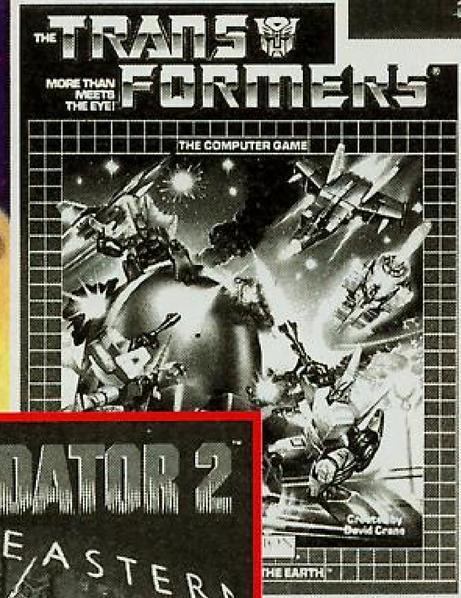
SCIENCE FICTION

ATOMINO

ist ein Spiel gegen die Zeit (ähnlich Tetris), einzelne Moleküle müssen zu Atomen zusammengebaut werden, aber nicht immer kommen die Moleküle, die dafür benötigt werden - aber keine Sorge, es gibt Joker-Moleküle, die Frage ist nur, ob diese auch kommen, wenn man sie braucht...

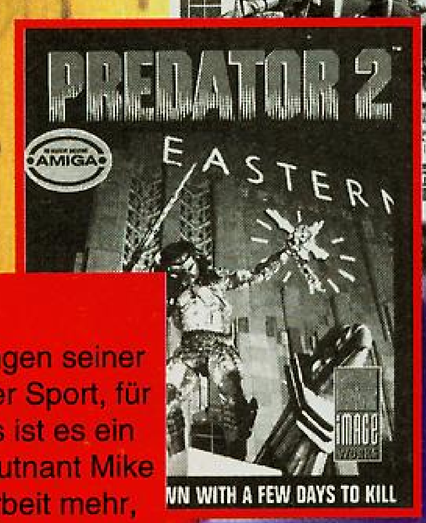
TRANSFORMERS

Die Gegner: The Deceptions - The Autobots zerstörten schon vor Jahrmillionen ihren eigenen Planeten, nun haben sie ihren Kampf in den Weltraum verlagert und bedrohen unsere Erde.



CARRIER COMMAND

das einmalige Spielerlebnis! Seien Sie Befehlshaber über einen Mehrzweck-Flugzeug-Panzerträger, fliegen Sie blitzschnelle Angriffe gegen feindliche Streitkräfte, wählen Sie die Waffen und Routen, greifen Sie den feindlichen Nachschub an - *the battle starts*!



Predator 2

Für den Predator ist das Umbringen seiner menschlichen Opfer ein absoluter Sport, für die Einwohner von Los Angeles ist es ein unvorstellbarer Alptraum. Für Leutnant Mike Harrigan ist es eine dreckige Arbeit mehr, die getan werden muß.

Shadow of the Beast

Um das entscheidende Abenteuer bestehen zu können, muß man alle gefährlichen Monster, die einem auf dem Weg dorthin begegnen, vernichten.

KILLING CLOUD

San Francisco hat seinen goldenen Glanz verloren - eine hochgiftige Wolke liegt über der Stadt und tötet jeden, der die Luft einatmet. Es herrscht Ausnahmezustand, die Kriminalität nimmt zu, besonders schlimm: die "Black Angels", die Du als Polizeichef bekämpfen sollst.

PREISE:

pro Spiel	DM **15,-**
3 Spiele	DM **39,-**
5 Spiele	DM **59,-**

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e) :

- ❒ Atomino ❒ Atari ❒ Amiga
- ❒ Sha.of the Beast ❒ Amiga
- ❒ Transformers ❒ C64
- ❒ Predator 2 ❒ PC 3,5´´ ❒ Amiga
- ❒ Car. Command ❒ PC 3,5´´ ❒ Amiga
- ❒ Killing Cloud ❒ PC 5,25´´ ❒ PC 3,5´´ ❒ Amiga

unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an untenstehende Adresse schicken; pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag. Bestellt werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme (+ Versandkosten) über :
CP Verlag, Leserservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.

meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

MARIOS MAGIC

Evolution

Hier ist das richtige Spiel für alle die, die glauben Trias sei ein biologisches Waschmittel, das die Kreidezeit mit dem Schulabschluß beendet hat und daß Pleistozän ein revolutionäres Gebißhaftmittel ist - also Typen wie Du und ich. Aber für solche Fälle haben wir ja ENIX, die für die nötige Unterstützung durch die Götter sorgen, wenn's hier unten mal wieder klemmt (vgl. auch Actraiser, Soulblazer). Diesmal geht es um den göttlichen Auftrag, die Evolution auf unserem Planeten voranzubringen.

Im Klartext bedeutet dies, daß Ihr die Steuerung eines für die jeweilige entwicklungsgeschichtliche Epoche typischen Tieres übernehmt. Dieses gilt es nun durch Genmanipulationen in seinen Eigenschaften derart zu verändern, daß es Eurer Meinung nach die am meisten lebensfähige Form dieses Zeitalters wird. Ihr startet im Paläozoikum (Erdaltertum) und lenkt einen Fisch im Urmeer. Es fällt sofort auf, daß außer den Health-Points (HP) ein weiteres Zählwerk sogenannte Evolutionspunkte anzeigt. Beim (Überlebens-) Kampf sehen wir gleich, was es damit auf sich hat. Das Meer ist von Pflanzen und niederen Tieren sowie den unterschiedlichsten Fischsorten bevölkert. Typisch für den ganzen Spielverlauf ist, daß schwächere Tiere (Beute) flüchten und stärkere meist hemmungslos angreifen (Feinde). Mit der Beute, die auf Knopfdruck gefressen wird, werden nur HP's regeneriert. Wird ein Gegner überwältigt, erscheint an der Stelle ein Schinken mit Knochen, der beim Verzehr sowohl HP's als auch Evo-Punkte gibt. Wieviel Punkte bei Eurem Kampf-Bückling bzw. den Gegnern dazugezählt oder abgezogen werden, wird in weißen und roten Zahlen kurz eingeblendet. In den Höhlen sind meist die stärkeren Gegner aber gleichzeitig auch Extras in Form bunter Kugeln, die zur weiteren Entwicklung vonnöten sind.

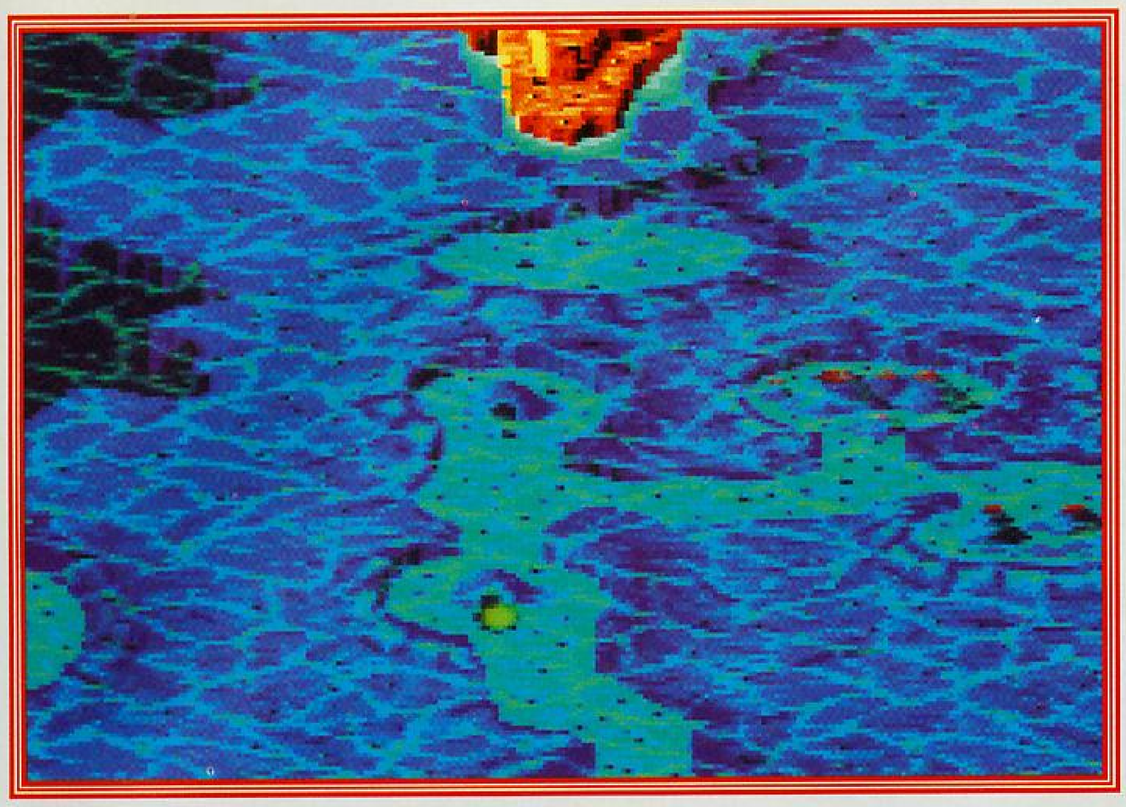
Die Zitteraale sind nicht zu verachtende Gegner in Evolution

Per Button erscheint ein Menue, in dem (auf japanisch) die Eigenschaften: Stärke, Schnelligkeit, Tarnung, Größe, Panzerung und Sprungkraft mit jeweils verschiedenen Details aufgelistet sind. Gegen die gesammelten Evo-Punkte können nun Mutationen eingetauscht werden, welche

Wie so oft bei japanischen Modulen, gilt auch hier...

... „Versuch macht kluch!!"

MARIOS MAGIC



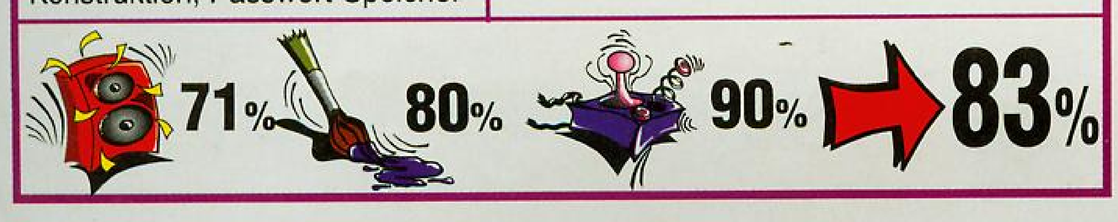
Sehr gut grafisch ausgeführt: Die Levelauswahl.

umgehend das Aussehen des Sprites verändern. Einige sind reversibel (d.h. rücktauschbar), andere nicht. Jeder Entwicklungsstufe kann eine separate Bezeichung gegeben werden (Gott sei Dank gibt es außer den geläufigsten japanischen Zeichen auch noch arabische Ziffern) und in drei Spielstand-Speichern können die 'gelungensten' Varianten zwischengelagert werden. Der Verlust eines Lebens hat als einzigen Nachteil den Abzug der Hälfte aller Evo-Punkte zur Folge. Ansonsten wird immer wieder ab Beginn der letzten Spielstufe gestartet. Level 2 handelt ebenfalls noch im Paläozoikum, spielt aber an Land. Fluginsekten werden hier zunehmend zur Qual. So richtig tief drinnen bei den Sauriern sind wir im Mesozoikum (Erdmittelalter) in Level 3 und als rattenähnliches Säugetier wird Spielstufe 4 bewältigt (Kamäozoikum = Erdneuzeit), die in der Eiszeit spielt. Und hier erlebt Ihr auch eine Überraschung, von der ich nur soviel verrate, daß der Ausgang so lange gesperrt bleibt, bis Ihr mal in dem Schloß über den Wolken nachgesehen habt. Im Schnitt sind es pro Level mehr als zehn Stages, so daß der speicherbare Spielstand eine echte Erleichterung ist. Im übrigen lassen sich die japanisch beschrifteten Menüs recht schnell durch die try-and-error-Methode "knacken", so daß es daran nicht scheitern sollte. Der wenig abwechslungsreiche Sound und die zum Teil sich wiederholenden Hintergrundgrafiken seien als Schwachpunkt gleich vorneweg benannt. Die guten Animationen und der bis zum Fanatismus reichende Suchteffekt dieser Beinahe-Simulation wiegen dies natürlich voll auf. Wer Action einmal anders möchte wird hier einwandfrei zufriedengestellt.

FAZIT: Endlich ein Spiel, in dem die meisten sich als Sprite wiederentdecken (hehehe...).

(re)

SNES	ACTION	
Besonderheiten - Japanische Anleitung; Sprite-Konstruktion; Passwort-Speicher	**Hersteller** ENIX **Preis** ca. DM 160,-	**Muster von** TOP 4



VIDEOGAME CENTER
ANKAUF – VERKAUF – VERLEIH

★ Mega Drive ★ SNES
★ Master II ★ NEO GEO
★ Game Gear ★ MEGA CD-ROM
★ Amiga ★ PC

Öffnungszeiten:
Montag-Freitag: 11.00-13.00 Uhr • 15.00-20.00 Uhr
Samstag: 10.00-20.00 Uhr

Videogame Center
Harsdörffer Platz 17 • 8500 Nürnberg 30
Telefon 0911/466930 • Fax: 0911/473075

NEW POINT GmbH Direkt Importe
Der Videospieleversand in Hamburg
Brennerhof 6 2000 Hamburg 74

MEGA-DRIVE GAMES

Test Drive II US.	119,00 DM
Global Gladiators US.	129,00 DM
Super Battle Tank US.	119,00 DM
Streets of Rage II US.	139,00 DM
Talespin US.	99,00 DM
Biohazard Battler	119,00 DM
Menacer mit Terminator II US.	**219,00 DM**

SUPER NES GAMES

Mickey Mouse JP	129,00 DM
Wrestling II JP.	139,00 DM
Wing Commander US.	139,00 DM
Out of the World US.	139,00 DM
NCAA Basketball US.	119,00 DM
Best of the Best US.	129,00 DM
Push over US.	129,00 DM

Weiter Super NES und Mega-Drive Games auf Anfrage.
Wir führen auch Spiele ab 29,00 DM für das Mega-Drive
Fordern Sie unser kostenloses Magazin an Frankierter und Adressierten Rückumschlag (1,70 DM)
Wir liefern per Nachnahme DM 10,- / Express DM 15,-
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

Tel. 040/7890108 Fax 7890138

RAGUZI Soft- und Hardware
HRA Siegburg Nr.2.899-Adenauerplatz 9, 5216 Niederkassel 5
Telefon 0228/453763 Telefax 0228/454019
NEUE Anschrift! >>>Adenauerplatz 9, 5216 Niederkassel 5<<<
NEUER Service! >>>Verleih von Konsolen und Spielen<<<
>>>für SUPER-NES® und Megadrive®<<<

MEGA DRIVE®

Magnum Set	350,00
Pro-2 Professional Control Pad	40,00
Pro-Action Replay 16-Bit	125,00
SEGA Catridge Case	20,–
Mega Pac (Rucksack)	75,–
Streets of Rage II (D)	90,–
u.v.a.	

GAMEBOY®

Godzilla (D)	65,00
Hook (D)	70,00
Parasol Stars (D)	65,00
Super Hunchback (D)	70,00
Pro-Action Replay	90,00
Profitasche	40,00
Lupe mit Beleuchtung	20,00
Car Power	15,00
u.v.a.	

NES® und MASTER SYSTEM II® auf Anfrage

SUPER NINTENDO®

16-Bit Konsole	285,00
High Tech Action Controller	35,00
Pro-Action Replay 16-Bit	125,00
SNES Catridge Case	20,00
SNES Combl Case	45,00
Super Ghouls'n Ghost (US)	85,00
u.v.a.	

GAME GEAR®

TV Tuner Pack PAL	180,00
AC Adapter	25,00
Battery Pack	80,00
A/V Kabel	18,00
Gear-to-Gear Kabel	18,00
Game Gear Power Case	25,00
Game Gear Car Power	20,00
u.v.a.	

Ab sofort können Sie bei Ihrer Bestellung Ihre Video Games und/oder Play Time mitbestellen!

Ab 300,00 DM entfallen die Porto-/Verpackung-/Versicherungskosten in Höhe von 10,00 DM. Obige Angebote sind nicht rabattfähig!!

Little Ninjas

PLAY TIME Star SNES

Actionspiele mit zuckersüßer Comicgrafik? Bringt's denn das? Ist das nicht so, als würde man einen pinkfarbenen Porsche mit Blumenmuster-Aufdruck fahren? Nein! Denn Little Ninjas beweist deutlich, es muß kein digitalisiertes Blut fließen, es geht auch anders.

Man nehme: Den Grafikstil von Zelda 3 (Super Nintendo), das Spielprinzip von Elemental Master (Mega Drive), jetzt noch ein paar Prisen Innovation, rühre das Ganze kräftig durch und siehe da, fertig ist ein neuer Hit. Little Ninjas ist ein Actionspiel für ein bis zwei Spieler simultan. Das Spielgeschehen wird von schräg oben dargestellt und unsere beiden Helden, ein kleiner Samurai und ein Waschbär, haben die Aufgabe sich bis zum Palast eines bösen Herrschers durchzukämpfen und Mr. Negativ vom Thron zu stoßen. Unsere Helden können Schießen, mit dem Schwert (der Waschbär mit dem Schwanz) Schlagen und eine stattliche Anzahl von Extrawaffen benutzen. Die Extras sind übrigens in Geschenkpaketen versteckt, die in der Gegend herumstehen. Wenn mich ein Spielprinzip packt oder wenn mich etwas besonders ärgert (siehe Phalanx) versuche ich das Spiel durchzuzocken. Bei Little Ninjas war ich so begeistert, daß ich Euch jetzt das komplette Spiel mit allen Levels beschreiben möchte.

1.Level: Unser Held (Solospiel mit dem kleinen Samurai) befindet sich im Tempelhof. Das Wetter ist durchwachsen, denn mal regnet es und mal scheint die Sonne. Die ersten auftauchenden Gegner sind Skelette und Geister. Durch Schießen mit Spielkarten und Feuerbällen (aufrüstbar) kämpfen wir uns einen Weg zum ersten Endgegner, einem riesigen Kugelmonster frei. Dieses Kugelmonster versucht uns ständig zu überrollen und wirft mit Nüssen nach uns.

2.Level: Wir kommen in einen Wald. Zahllose Tempelruinen bestimmen die Landschaft und ein einäugiger Zyklop taucht mehrmals auf, um uns den Weg zu versperren. Der Endgegner ist hier ein Bambusrohr, das mit lebenden Bambussprossen schießt. Ohne den 2.Level zu verlassen geht es weiter zum Fluß und dort auf ein Floß, das den Fluß hinuntertreibt. Verschiedene Monster versuchen uns ins Wasser zu stoßen und Krebse beißen sich an der Kleidung fest. Am Ende der Floßfahrt muß eine Riesenkrake in Sushi verwandelt werden.

3. Level: Es geht in einen Friedhof. Vor einem Hauseingang treibt sich ein Magier herum, der uns einige Schwierigkeiten macht. Nach dem Besiegen des Magiers geht es ins Haus hinein. Nun muß jeder Raum von allen Gegnern gesäubert werden, bevor sich die nächste Tür öffnet. Harlekine und Flaschengeister geben ihr Bestes, um uns das Licht auszublasen. Der Hausgang mündet in eine unterirdische Höhle, durch die man die andere Seite des Gebirges erreichen kann. Riesige Felswände verschieben sich und wer nicht zerquetscht werden will, sollte schnell handeln. Wieder taucht der Magier auf, diesmal mit verstärkter Zauberkraft.

4.Level: Um das auftauchende Piratenluftschiff zu erreichen, müssen wir erst über verschiedene Hängebrücken marschieren. Auf dem Luftschiff selbst versucht ein Pirat mit ausfahrbarer Eisenkette uns aufzuhalten.

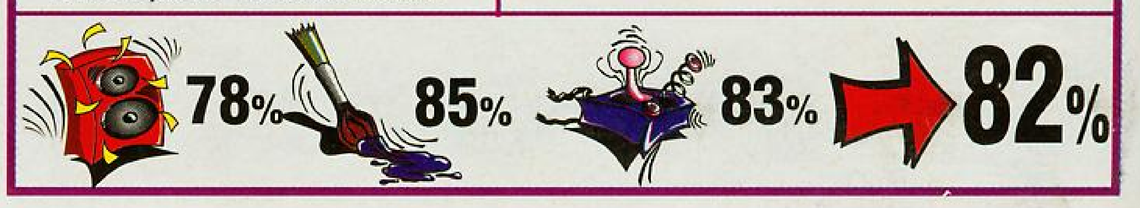
5.Level: Endlich haben wir den Palast erreicht. Im Schloßverlies erwarten uns unglaubliche Hindernisse und Fallen. Der Obermotz nennt sich Dracula und hat nicht nur recht seltsame Zähne, nein, er verwandelt sich auch noch des öfteren in eine Fledermaus. Widerlich.

6.Level: Der Palast. Abgesehen von allerlei Kroppzeug, versucht uns diesmal ein sehr groß geratener Ritter aufzuhalten. Nach hartem Kampf marschieren wir weiter. Der Herrscher taucht auf und jetzt wird es happig. Aber nach tagelangen Märschen und unzähligen Kämpfen sind wir nicht bereit klein beizugeben und schließlich ist der Sieg unser. Little Ninjas ist ein fantastischer Actionspaß. Der Spielablauf ist durchdacht und nur selten benötigt man Glück. Allerdings sei hier nicht verheimlicht, daß der Schwierigkeitsgrad ab Level 5 enorm anzieht. Sound und Grafik sind vom Feinsten. Zwar ist die Comicgrafik nicht jedermanns Sache, aber sie ist auf jeden Fall schön gezeichnet. Mir hat dieses Spiel enorm viel Spaß bereitet und ich möchte es Euch nun ans Herz legen. Little Ninjas, das etwas andere Actionspiel!

(ray)

Der kleine Ninja und sein Freund, der Waschbär müssen gegen Mr. Negativ´s Schergen bestehen.

SNES	Action	
Besonderheiten - japanische Anleitung - Zwei-Spieler-Simultan-Mode	**Hersteller** Natsume **Preis** ca. DM 140,-	**Muster von** TOP 4



The Adventures of Rookie 2

Irgendwie stehen die japanischen Firmen auf Jump & Run-Spiele und ganz offensichtlich lieben sie die Steinzeit und kleine Neandertaler. Nach Super Adventure Island (Super Nintendo) und Bonk (PC-Engine, Amiga) soll nun Data East's Rookie unser Herz erobern.

Lila Haar, rotes Fell, so stand er vor mir. Rookie der kleine Höhlenwicht muß sich durch vier Welten schlagen.

Rookie ist ein kleiner Junge mit lila Haaren. Er trägt ein rotes Fell, Sandalen und eine überdimensionale Keule. Rookie soll nun seine entführte Freundin finden und befreien, aber bis dahin ist es ein weiter Weg, der uns durch eine Vielzahl von Landschaften und Höhlen führt. Rookie ist ziemlich empfindlich. Wird er einmal von einem Gegner berührt und getroffen, verwandelt er sich in einen kleinen Affen, allerdings ohne irgendwelche ersichtlichen Nachteile. Eine zweite Berührung bedeutet dann den augenblicklichen Tod. Unterwegs kann unser Steinzeitheld in herumliegenden Eiern Extras finden: Diamanten bringen ab einer Stückzahl von hundert ein Extraleben, rote Perlen verstärken die Lebensenergie und blaue Diamanten setzen eine kleine Slotmachine mit drei Feldern in Bewegung. Diese Slotmachine ist eine interessante Sache. Man kann, mit etwas Glück, bis zu fünf Extraleben ergattern, aber auch jede Menge Diamanten erhalten. The Adventure of Rookie ist ein gutes Spiel. Vieles wurde aus anderen Spielen erfolgreich kopiert (hierbei sticht besonders die Ähnlichkeit mit Super Adventure Island und Bonk ins Auge), aber man hat sich auch ein paar Neuigkeiten ausgedacht. Die Grafik ist für dieses Genre typisch und wirklich ansehnlich, der Sound dudelt ganz nett nebenher und somit haben wir ein Spiel vor uns, daß Fans sicherlich viel Freude bereiten wird. Aber zu einem Hitstern fehlt dann doch noch einiges. Mir hat's Spaß gemacht.

(ray)

SNES	JUMP & RUN	
Besonderheiten - japanische Anleitung	**Hersteller** Data East **Preis** ca. DM 140,-	**Muster von** TOP 4

COMPUTERWORLD

0911- 437474

Super Nintendo		Mega Drive	
Lethal Weapon 3	us. 139.-	Streets of Rage 2	dt. 98.-
Super Star Wars	us. 149.-	USA Team Basketball	us. 98.-
Aliens v. Predator	us. 139.-	Teenage Turtles	us. 98.-
King Arthurs World	us. 139.-	Uncharted Waters	us. 119.-
Devil Crash Flipper	us. 139.-	Powermonger	us. 119.-
Out of this World	us. 139.-	Championchip Pro-Am	us. 109.-
Final Fantasy 2	us. 149.-	PGA Tour Golf 2	us. 115.-
NCAA Basketball	us. 119.-	Universal Soldier	us. 109.-
NHLPA Hockey 93	us. 139.-	Sonic 2	dt. 98.-
Super Mario Kart	us. 119.-	Super Shinobi 2	us. 119.-
Dessert Strike	us. 139.-	Menacer Lichtpistole	ml. 169.-
Hunt for Red October	us. 139.-	Magnum Set	dt. 359.-
Jimmy Conner Tennis	us. 129.-		
Super Kick Off	us. 129.-	**PC-Engine**	
John Madden Football 93	us. 139.-	Turbo Duo Konsole	us. 749.-
Streetfighter 2	dt. 99.-	(incl. 5 Spielen !!!)	
Mickeys Magical Quest	us. 139.-	World Power Sports	us. 109.-
Tiny Toons	us. 139.-	Bomberman 93	jp. 109.-
SNES Konsole RGB	us. 349.-	Devil Crash Flipper	us. 109.-
SNES Konsole m. M.Kart	dt. 299.-	PC-Kid 3	jp. 109.-

Wir führen eine große Auswahl an Computer Hard- und Software für PC,Amiga,Super Nintendo,Gameboy,Sega Mega Drive, Game Gear,Neo Geo,PC-Engine,Spielhallenplatinen und vieles mehr !!! Außerdem bieten wir für alle aufgeführten Geräte einen guten Wartungs- und Reperaturservice an ! Bei weiteren Fragen wenden sich sich bitte an unsere Hotline oder hinterlassen Sie eine Nachricht in unserer Computermailbox Tel.0911/451802 od. 451784 ISDN 0911/9452500. Alle Artikel sind im Laden oder Versand erhältlich ! Alle Preise sind Versandpreise.Ladenpreise variieren! Versandkosten per NN 8.- DM. Öffnungszeiten Laden und Versand : Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr und Sa. von 10.00 - 14.00Uhr. Bestellungen außerhalb dieser Geschäftszeiten nimmt unsere Computermailbox oder Anrufbeantworter gerne entgegen !!! Rufen Sie an und erfragen Sie unsere aktuellen Neuheiten ! Preislisten für Hard- und Software sind für 2.-DM in Briefmarken erhältlich !!!
Inh. Osuna J. u. Dütsch N. Computerversand und -shop nähe U-Bahn Haltestelle Aufseßplatz
ComputerWorld Peter-Henlein-Str. 73 8500 Nürnberg 40 Tel.0911/437474

Andre Agassi Tennis

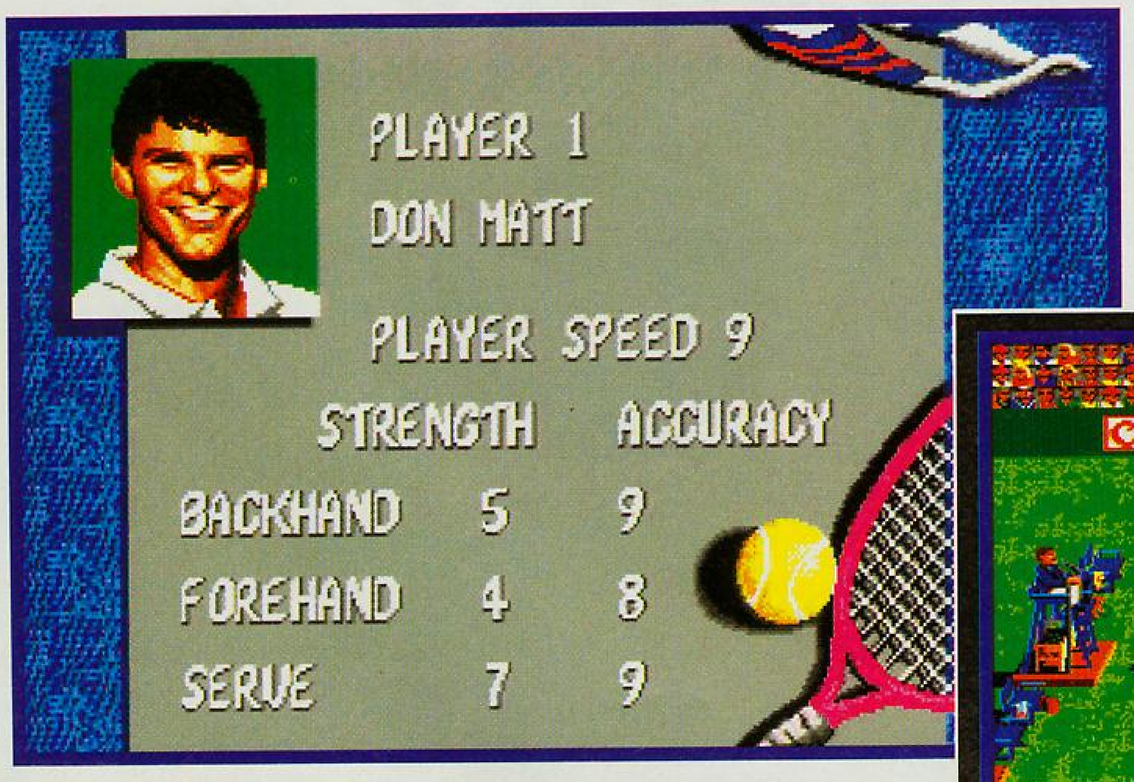
Der weiße Sport ist inzwischen wohl auf jedem System und in allen Variationen zu haben, und es scheint auch kein Ende zu nehmen, solange er so beliebt ist. Mit Andre Agassi Tennis liegt uns mal wieder die Vermarktung eines großen Namens vor, was meist leider dazu führt, daß außer einem Namen nichts dahinter ist.

Auch ein Doppel im Mixed ist z. B. auf Hartplatz möglich.

Zuerst dürfen wir uns erstmal im Auswahlmenü sportlich betätigen. Alleine, zu zweit, Single oder Doppel, auf Hartplatz, Gras, Innen, Training, Turnier oder Skins-Turnier, das ist hier die Frage. Nachdem wir uns entschieden haben, können wir noch unser Lieblingssprite wählen; da hätten wir natürlich Andre Agassi, Chin, Matt, Ball, Nova, Ark, Pepper und King. Mit Nova und Ark sind auch die Damen in diesem Spiel vertreten. Das erste, was einem so richtig auffällt, ist die glasklare Digi-Sprachausgabe des Schiedsrichters, der jeden Punkt ins Mikro haucht und einen so (nebst Einblendung) auf dem Laufenden hält. Jeder unserer Sportler hat ein eigenes Aussehen. Leider fehlt etwas die Atmosphäre während des Spiels, denn man hat das Gefühl mit den Schieds- und Linienrichtern als einzige Zuschauer dem Gegner paroli zu bieten. Neben dem normalen Turnier ist noch ein neuartiges System hinzugekommen, das sogenannte Skins-Tournament. Bei dieser Art Turnier kann man getrost verlieren und trotzdem eine ganze Menge Dollars einsacken, denn jede gelungene Aktion gibt Kohle. Ein As ist 1.000 Dollar wert, ein gelunger Aufschlag immerhin 20 Dollar. Durch diese Art des Geldverdienens kann man eine Niederlage ganz gut wegstecken und sich danach auf dem Trainingsplatz in Form bringen. Die Sache mit der Verbesserung der Skills hätte etwas mehr in den Vordergrund gehört, denn wir haben weder Passwort noch Batterie-Puffer zur Verfügung, um unsere Leistungssteigerung für spätere Zeiten auszunützen, was die ganze Arbeit ziemlich sinnlos macht. Grafisch sind unsere Sportler keine Krönung des Genres, aber als Ballfangsprite ausreichend. Nur an der etwas merkwürdig und leicht verzögert wirkenden Steuerung wird so manch einer verzweifeln, denn kontrollierte Aktionen - vor allem schnelle - sind damit nur schwer möglich.

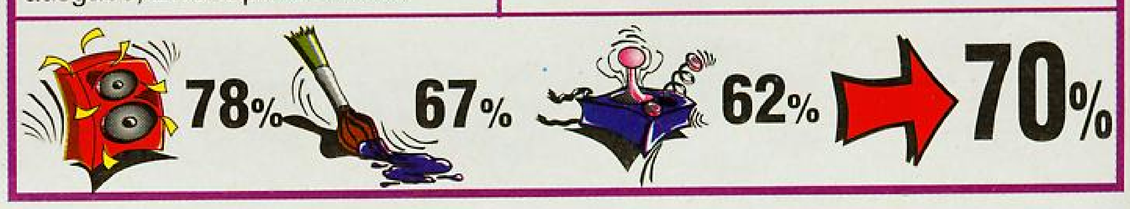
Fazit: Als Trainingsersatz nicht unbedingt geeignet, aber zu zweit ganz nett. Es empfiehlt sich, das Modul vorher anzutesten, denn Sport scheidet die Gemüter.

(km)



Nicht jede Platzart ist grafisch gut gelungen.

MEGA DRIVE	SPORTSIMULATION	
Besonderheiten - engl. Anleitung; Digitale Sprachausgabe; Zwei-Spieler-Modus	**Hersteller** Tecmagik **Preis** ca. DM 110,-	**Muster von** TOP 4



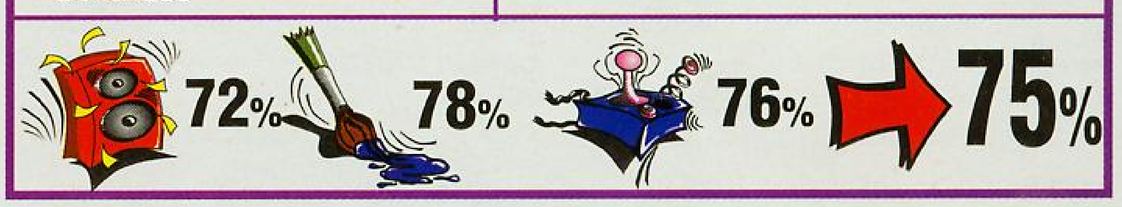
Risky Woods

Electronic Arts. Keine andere Firma versorgt das Mega Drive mit so vielen guten Spielen. Vor kurzem erschien Galahad, ein actionbetontes Jump & Run. Risky Woods schlägt nun in die gleiche Kerbe.

Im fernen Land hat Draxos sämtliche Mönche in Steinstatuen verwandelt (Manieren haben die Leute). Dein Name ist Rohan und Du bist ein junger Krieger, der sich die Aufgabe gestellt hat die Mönche zu befreien. Soweit, so gut. Leider lebten die Mönche in finsteren Wäldern und leider tappen dort nicht nur Mönche, sondern auch jede Menge Monster herum. Aber das kriegen wir mit dem Joypad in der Hand schon auf die Reihe. Der Spieler durchläuft mit seinem Heldensprite die Wälder, humpelt durch Höhlen und stapft durch Schlösser. Anfangs ist er noch recht dürftig bewaffnet, lediglich Wurfmesser stehen ihm zur Verfügung, aber später erhält er von den besiegten Gatekeepern noch so nette Kleinigkeiten wie Äxte, Bumerangs, Feuerkugeln und auch ein ausgewachsener Morgenstern ist im Angebot. Viele Gegner und tückische Hindernisse gilt es zu meistern. Manche Gegner hinterlassen Münzen, die ab einer bestimmten Anzahl für eine bessere Rüstung sorgen. In Schatztruhen sind dann ganze Massen von Extras versteckt, die manchmal aber auch nachteilige Folgen haben können. Rohan muß bestimmte Messingräder finden, die er an die Gatekeeper eines jeden Levels geben muß. Die Gatekeeper wiederum spielen unserem Helden daraufhin eine kleine Melodie vor, die der Spieler mit dem Joypad nachspielen muß. Das hört sich komplizierter an als es ist. Denn die Melodie wird von optischen Zeichen begleitet, die dem Spieler zeigen, in welche Richtung er das Steuerkreuz seines Joypads drücken muß. Wie in jedem richtigen Jump & Run, so gibt es auch in Risky Woods schöne, große Endgegner, die so richtig nach einer Sonderbehandlung schreien. Kommen wir zum Ergebnisdienst. Risky Woods ist mit Sicherheit ein überdurchschnittlich gutes Spiel. Es ist zwar kein Hit geworden, aber Electronic Arts hat mal wieder solide Arbeit geleistet. Die Grafik ist sehr detailliert gezeichnet, der Sound paßt auch zum Geschehen und die vielen, zugegebenermaßen bekannten Ideen wurden hier ansprechend miteinander verknüpft. Ich kann es empfehlen.

(ray)

MEGA DRIVE	JUMP ´N RUN
Besonderheiten - englische Anleitung - Continues	**Hersteller** Electronic Arts **Preis** ca. DM 120,- **Muster von** Hersteller



Golden Games

TEL.: 089-4363843

SUPER NES : deutsch	
Axelay	129,90
Actraiser	129,90
Castle Vania IV	129,90
F-Zero	89,90
Ghouls & Ghost	89,90
Jimmy Conners	129,90
Mario Paint	89,90
Mario Kart	89,90
Mickey Mouse Magical Quest	129,90
NHLPA Hockey	139,90
Parodius	129,90
Starwars	149,90
Simcity	89,90
Terminator 2	129,90
Tiny Toons	129,90
Zelda III	99,90
Action Replay	119,90
Universal Adapter	39,90
Joypad U.V.M.	39,90

Super NES: import	
Axelay	89,90
Battle Tech	159,90
Batman´s Return	139,90
Castle Vania IV	79,90
Cameltry	79,90
Chuck Rock	129,90
Contra	119,90
Desert Strike	99,90
Dino City	79,90
Jaki Crush	139,90
Lemmings	69,90
Monopoly	119,90
Ncaa Basketball	119,90
Prince of Percia	89,90
Road Runner	119,90
Rushing Beat 2	129,90
Starwars	139,90
Starfox	159,90
Wing Commander U. V. M.	129,90

MEGA DRIVE deutsch	
Alien 3	99,90
Arielle	89,90
Batman Return	89,90
Chuck Rock	99,90
Grand Slam Tennis	89,90
Indiana Jones	99,90
Lemmings	99,90
Sonic 2	89,90
Turtels	99,90
Tiny Toons	109,90
Terminator	109,90
Universal Soilder	79,90
World of Illusion	89,90
WWF	99,90
MEGA DRIVE import	
Alisa Dragon	39,90
Arrow Flash	29,90
Air Wolf	39,90
Gaiares U.V.M.	39,90

MEGA DRIVE import	
Gynog	39,90
Ghouls & Ghost	59,90
Desert Strike	99,90
Deadly Moves	99,90
Monopoly	109,90
Monaco GP II	79,90
Olympic Gold	59,90
Powermonger	99,90
Road Rush 2	89,90
Rolo the Rescue	99,90
Shinobi	59,90
Slime World	39,90
Sonic 2	79,90
Sokoban	29,90
Space Gomola	49,90
Toki	39,90
Toe Jam & Earl	39,90
Wani Wani World	39,90
Euro Adapter U. V. M.	19,90

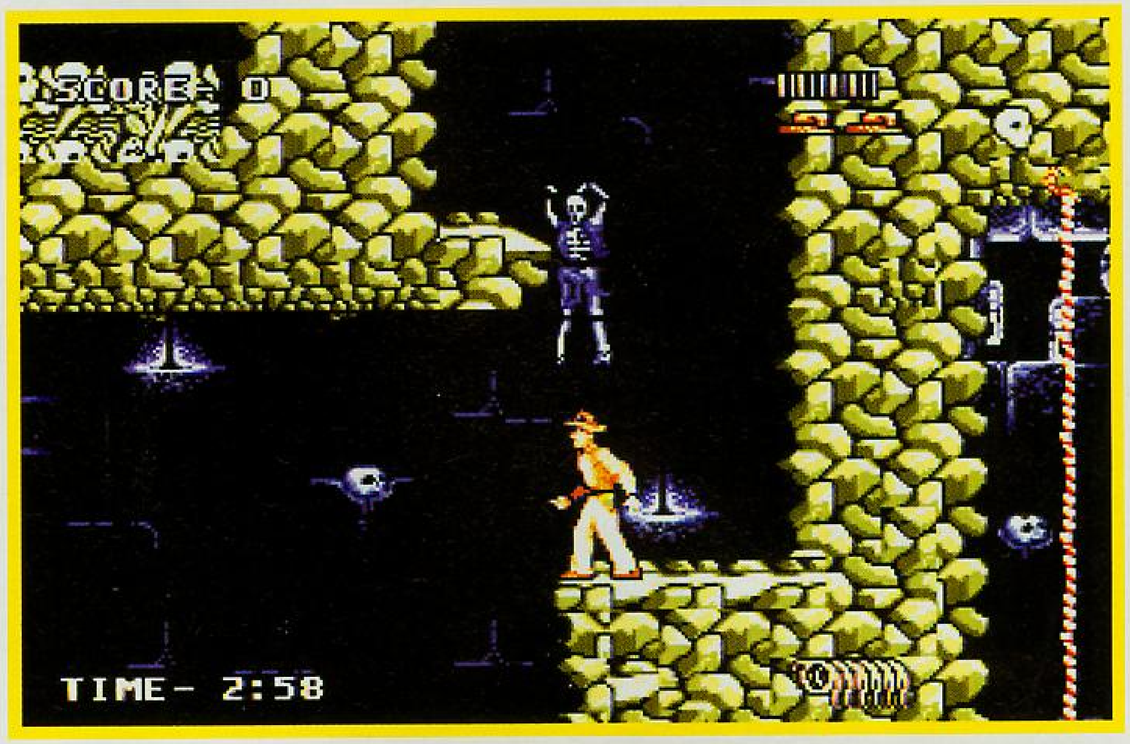
Geschaeftsbedingungen: Spiele aus USA oder Japan sind ohne deutsche Anleitung. Wir haften nicht fuer die Kompatipilitaet der Spiele. Teilweise wird zum spielen ein Adapter benoetigt. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ausgetauscht oder erstattet. Alle Spiele sind vom Umtausch ausgeschlossen. Lieferung, Preisaenderung und Irrtum vorbehalten.

Ankaufsbedingungen fuer gebraucht Spiele auf Anfrage. Bitte fordern Sie unsere kostenlos Preisliste fuer neue und gebrauchte Spiele an.

Golden Games Vertriebs GmbH, Kreillerstr. 36, 8000 Muenchen 80, Fax.: 089-4363542

Indiana Jones

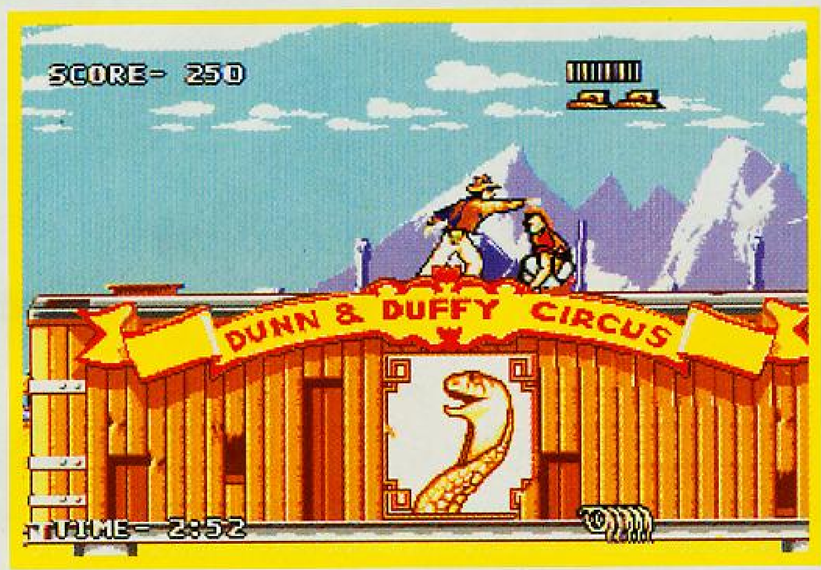
Die britische Firma U.S.Gold bringt mit einiger Verzögerung nach der Master System-Version nun auch Indiana Jones - The Last Crusade als 16-Bit-Konvertierung auf den Markt. Damit wird die konsequente Linie der Parallelentwicklung für alle Sega-Systeme fortgesetzt (vgl. u.a. auch Olympic Gold und World Class Leaderboard Golf).



Das Spiel handelt von der inzwischen wohl sattsam bekannten Story, in welcher der Held mit der Peitsche die Welt vor größerem Unheil bewahrt, indem er den Schergen des Dritten Reichs bei dem Bestreben, den heiligen Gral in ihren Besitz zu bringen, in die Parade fährt. Die Schnitzeljagd um den Besitz dieser Legende beginnt in einem Bergwerk in Utah auf der Suche nach dem Kreuz von Coronado und in der anschließenden Flucht auf dem Zirkuszug (Level 2). In den Katakomben von Venedig hat der verblichene Sir Richard (er ist an chronischem Kreuzzug gestorben) seinen Grals-Schild mit Hinweisen zur weiteren Suche immer noch fest in der Hand. Level 4 verlangt von Euch die Befreiung Eures Vaters aus der Burg Brunwald. Das Geschehen wird permanent von der Seite gezeigt und wechselt zwischen Horizontal- und 8-Wege-Scrolling. Optisch sind zunächst nur wenig Unterschiede zur MS-Variante festzustellen. Beim Spielen merkt man, daß es neue Features gibt, die Animationen etwas besser und der Schwierigkeitsgrad immer noch die Joypad-Vollkasko nach oben treibt. Indy läßt sich zwar relativ präzise steuern, aber stellenweise kommt es auf Millimeter oder Sekundenbruchteile an, damit die drei Leben á zwei Continues nicht bei den teilweise unfairen Stellen des Spieles verblasen werden. Jeder Spielabschnitt muß wie gehabt innerhalb einer bestimmten Zeit absolviert werden und erstaunlicherweise ist hier etwas weniger Streß angesagt als bei der MS-Variante. Auch ist auf dem MD die Peitsche ständig verfügbar (wenn auch mit unterschiedlicher Kraft), dafür muß man aber z. B. in der Höhle Fackeln suchen, damit es nicht plötzlich dunkel wird. Die Grafik ist gut detailliert, allerdings überwiegend Ton in Ton gehalten. Die Animationen sind besseres Mittelmaß. Musikalisch sind keinerlei Sensationen zu vermelden, allenfalls die Sounds sind gut getroffen.

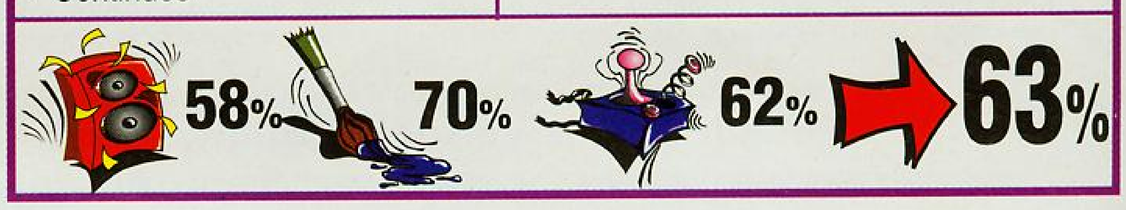
FAZIT: Nichts Neues bei den Jones zu vermelden. Diese aufgepeppte MS-Version ist allenfalls für Leute interessant, welche sich gerne unter Zeitdruck den Weg durch vertrackte Level skizzieren, um sich Millimeter für Millimeter durch die Action zu kämpfen.

(re)



Die aus dem Film bekannten Fallen und Sequenzen finden auch in der MD-Version Verwendung.

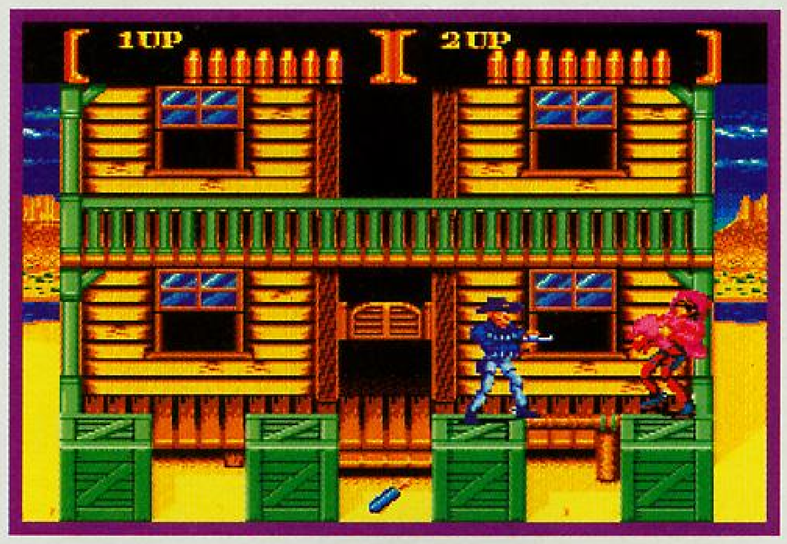
MEGA DRIVE	ACTION	
Besonderheiten - Englische Anleitung - Continues	**Hersteller** U. S. Gold **Preis** ca. DM 110,-	**Muster von** TOP 4



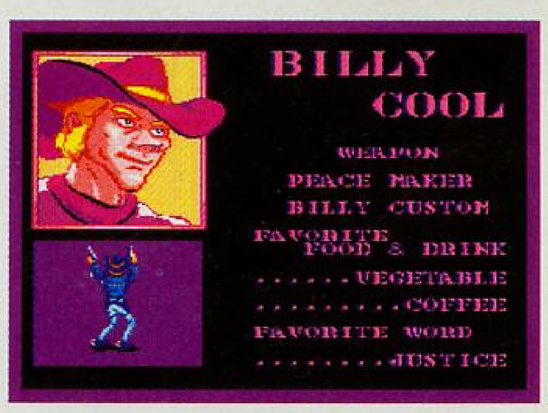
Sunset Riders

Habt Ihr Euch schon einmal Gedanken darüber gemacht wie es wäre, sich als Kopfgeldjäger im 19. Jahrhundert durch den Wilden Westen zu schlagen? Nun, zumindest in Nordamerika tun das schon eine Menge Zocker, denn Konami ist dort mit dem Titel 'Sunset Riders' für die Genesis-Version des Mega Drive auf dem Markt, während wir hierzulande noch auf die ersten Pizza-Turtles warten.

Das Spiel ist ein Horizontalscroller, der es einem oder zwei Spielern ermöglicht einen Gun-Man durch vier Level zu lenken, der auf dem Weg zum steckbrieflich gesuchten Obermotz sich dutzender Gegner erwehren muß. Die Titelhelden sind wahlweise ein schlaksiger Revolverheld oder ein mexikanisch angehauchter Kompadre mit abgesägter Doppelflinte. Wem hierbei Clint Eastwood und Eli Wallach in 'Zwei glorreiche Halunken' (eng. Titel: The good, the bad and the ugly) in den Sinn kommt, hat bereits eine recht gute Vorstellung von den Typen. Die jeweils zweigeteilten Levels sind mit ziemlicher Hektik vollgestopft, aber wer 'Rolling Thunder 2', 'Dick Tracy' und 'Runark' (alles MD) kennt, ist über den Spielablauf vollkommen im Bilde. Level 1 (Reechforem Gulch) z. B. ist eine klassische 'auf-den-Balkon-oder-über-die-Kisten'-Geschichte, wobei sich jedes zweite Haus dieser Westernstadt als Saloon entpuppt, in dem eine bestrapste Dame Euch nach dem Eintritt außer einem Küßchen noch ein Extra übergibt - typischer Fall von Spielhallenhumor! Die Items gibt es aber auch durch Abschießen eines Diebes mit Beutesack auf dem Rücken, der diesen dann für Euch fallen läßt. Außer einer zweiten Waffe, Dauerfeuer, verschiedener Dollarbeträge (Highscore-Währung) und einem Stern (ermöglicht den Eintritt in die Bonusrunde jeweils am Ende eines Levels), gibt es da noch Dynamitstangen mit brennender Lunte, die Ihr innerhalb von drei Sekunden aufheben und Richtung Gegner werfen könnt. Damit die fünf Leben (zu je vier Treffern) nicht allzuweit reichen, gibt es Sondereinlagen (durchgehende Rinder, rollende Felsen ect.). Beide Gunner können sich im Versus-Modus auch stellvertretend für Euch duellieren, allerdings ohne Scrolling und mit nur einem Hintergrund. Die Sprites sind relativ groß und gut animiert (bei nur vier Levels ist dies auch das Mindeste, was man erwarten kann), die Farbgebung ist relativ realistisch getroffen. Bei der Soundgestaltung wurde Wert auf einen kernigen Klang gelegt, wodurch Fans dieses Genres gut auf ihre Kosten kommen. Kleine Einlagen, wie das Wegstecken der Waffen, wenn gerade nicht geschossen wird, das Verfolgen eines Planwagens zu Pferde, aus dem eine gerettete Lady Extras wirft, zeigen die Pflege der Details. Wer eine U.S.-Konsole oder zumindest einen englischen Chipsatz in seinem MD hat, der kann sich mal versuchen. Auf Grund einer Sprachchip-Abfrage läuft das Teil leider nur auf diesen Geräten.



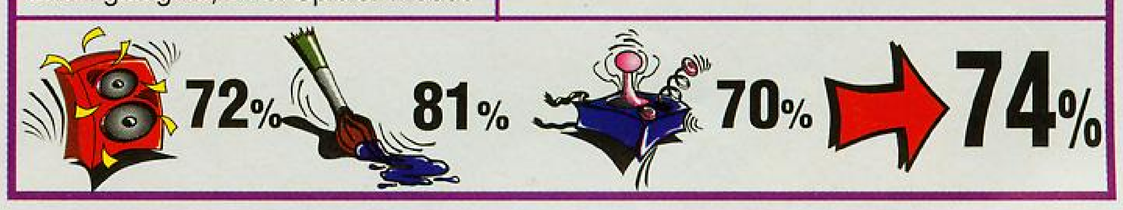
Leider ist diese gute Spielhallenumsetzung nur für US-Konsolen.



FAZIT: Mit Konami und einigen anderen Firmen kommt auch der Protection-Chip ins bisher gelobte Land der MD-Benutzer. Aber wahrscheinlich bastelt irgendwo schon einer am Adapter. Viel Erfolg Junge - und beeil Dich!

(re)

MEGA DRIVE	SHOOT 'EM UP	
Besonderheiten - engl. Anleitung; nur für U.S. Konsolen geeignet, Zwei-Spieler-Modus	**Hersteller** Konami **Preis** ca. DM 119,-	**Muster von** Eigenimport



Super SONIC

Superman

Schon bei der Ankündigung von 'Superman' konnte man eigentlich mit einem Spiel der gehobenen Klasse rechnen, denn dafür bürgen eigentlich die bisherigen MD-Produktionen dieser Firma (u.a. Lemmings, Batman, Super Fantasy Zone, Shi?Kin?Joh?).

Das Level-Intro bereits ist eine Superleistung - in nur ca. zehn Bildern wird gezeigt, wie Clark Kent mittels einer Telefonzelle zu Superman wird. Na ja, wahrscheinlich war er einfach zu schnell für die 'Kamera'. Die nachfolgenden fünf Levels zu insgesamt zehn Stages sind gottseidank etwas ausführlicher gestaltet. Gänzlich nackt (d.h. ohne Optionsmenü) geht es gleich in Level 1. Dies ist ein recht simples - von links nach rechts Gelaufe mit ein bis zwei Gegnern pro zehn Sekunden in 8-Bit-Grafik. Nur die Animationsphasen und der Stereosound erinnern an die Hardware-Leistung. Und auch hier fällt gleich zu Beginn auf, daß jeder Stage schier auswendig gelernt werden muß, um das eine Leben (zwei Continues am Levelanfang sind die Zugabe) mit Hilfe der Power Ups zu erhalten. Und wieder hat man das Gefühl, daß der Trend zu weniger Umfang und dafür erhöhtem Schwierigkeitsgrad doch dem einen oder anderen Spiel in die Auslagen verholfen hat. Mit fortschreitender Handlung kommen neue Ideen nur sehr zögerlich zum Vorschein. Rumlatschszenen, dazwischen Vertikal- oder Horizontal-Ballern und eine festgelegte Auswahl an Spezial-Waffen (immer nur eine gleichzeitig) lassen schon nach kurzer Zeit die Motivation auf den Nullpunkt sinken. Öde Simpelgrafik, keine Ideen, geklaute Szenarien (Zillion, Rocketeer) mit Endloswiederholungen der Hintergründe. Mensch Leute, wir schreiben das Jahr 1993, nicht 1983. Wenigstens fällt die Musik nicht positiv aus dem Rahmen, sonst käme man doch noch ins Grübeln. Aber so ist die Sache klar: Wer's nicht kauft, erspart sich das Wegschmeißen.
FAZIT: Autsch, Sunsoft. Das war wohl ein Kalter. Hoffentlich lernt Ihr aus der Resonanz, daß man nicht mit aller Gewalt einen Comic-Kino-Helden zum Sprite machen muß. Ihr könnt das erheblich besser. Adios, Müllmodul.

(re)

Mit Superman ist Sunsoft kein Überflieger gelungen.

Captain America

Wer den Arcade-Automaten gleichen Namens kennt oder Fan des Orginal-Marvel-Comic-Stripsw ist, der muß jetzt ganz stark sein und der Rest von Euch weiß nach dem Lesen des Tests auch warum.

Irgenwann einmal hat ein verkümmerter Spieledesigner ganz unten in seiner Lieblingsmülltonne einen Fetzen eines Captain America-Comics gefunden. Neben simpler Farbgebung und viel 'Arrghh' und 'Krack', garniert mit locker eingestreuten 'Zappss...', stand da etwas von einem Bösewicht namens Red Skull. Dieser hat ein ganz gemeines Dingens gefunden mit welchem er die Welt bedroht. Ha! Nicht mit den vier unehelichen Söhnen von Superman: Captain America, Hawkeye, Vision und Iron Man. Soviel zu der Schwachsinns-Story, die über fünf Levels die Grundlage zu einem üblen Gemisch von Jump'n run und Shoot'em up liefert. Alles bewegt sich von links nach rechts, teils zu Fuß, teils in der Luft, mal alleine oder auch zu zweit, wobei - typisch Spielhalle - der zweite Spieler jederzeit einsteigen kann. Das Optionsmenue läßt die Auswahl aus drei Schwierigkeitsgraden, vier Kämpfern mit unterschiedlichen Eigenschaften und dem Trainings-Spiel zu. Hinter letzterem verbirgt sich ein Versus-Mode für zwei Spieler. Neben den Händen und Füßen steht den Titelhelden auch eine Spezialwaffe zur Verfügung, welche zumeist nur im Sprung bzw. beim Fliegen funktioniert. Nach Einstellung der Continues (3, 5, 7) und Wahl der Joypadbelegung können wir uns leider nicht mehr um's Spielen drücken. Von Anfang an ist klar: Die Vorlage ist ein Comic, denn entsprechend wie von Bild-zu-Bild wirken auch die Animationen. So etwas Übeles läßt sich kaum in Worten erklären. Ein paar mäßige Sounds und der eindeutig wertsteigernde Ansteckpin, welcher der Schachtel beiliegt, sind die einzig positiven 'Beigaben'.
FAZIT: Das Niveau dieses Spieles liegt nun wirklich jenseits von Gut und Böse. Zumindest kann man das Papier des Orginal-Comics notfalls noch an einem stillen Örtchen für 'hinterlistige' Zwecke benutzen. Mit dem Modul bereitet das schon Probleme.

(re)

MEGA DRIVE	JUMP & RUN	
Besonderheiten - englische Anleitung - Continues	**Hersteller** Sunsoft **Preis** ca. DM 110,-	**Muster von** TOP 4

58% 51% 32% **46%**

MEGA DRIVE	ACTION	
Besonderheiten - englische Anleitung - Continues	**Hersteller** Data East **Preis** ca. DM 110,-	**Muster von** TOP 4

47% 34% 5% **28%**

Traumhafte ALPTRÄUME

Das Referenzheft für ROLLENSPIELE

Entdecken Sie mit PC Games Disc & Mag eine neue Welt der Computerspiele!

PC GAMES verrät in diesem Sonderheft alles Wissenswerte über die aktuellen PC-Rollenspiele und zeigt, welch einzigartige Welt sich dahinter verbirgt:

- Geschichte und Ursprung des Rollenspiels
- Entwicklungsberichte und Interviews
- Über 20 ausführliche Tests der aktuellsten PC Rollenspiele
- Live-Rollenspiele
- Zukunftsvisionen

Ab dem 28.April überall im Zeitschriftenhandel für nur DM 9,80

Power Athlete

So, nun haben auch alle Mega Drive-Besitzer ihren Streetfighter-Clone. Kurz vor dem Erscheinungstermin von Streets of Rage II dachte sich Kaneko, daß man mit wenig Aufwand und kaum neuen Ideen auf Sega's Großem bestimmt eine Menge Geld machen kann.

Power Athlete erschien vor kurzem auch für das Super Nintendo und wurde schon intensiv in der Play Time begutachtet. Hier noch einmal kurz die Spielstory: Ein junger Amerikaner träumt davon der größte Kämpfer aller Zeiten zu werden und läßt sich von den verschiedenen Großmeistern in der Kunst des Kampfes unterrichten. Es dauert nicht lange und Gegner aus allen Teilen der Welt wollen sich mit ihm messen. Ab hier beginnt das Spiel, in dem wahlweise alleine oder zu zweit gegeneinander gefightet werden darf. Jeder Kämpfer hat Werte für bestimmte Eigenschaften, die nach einem Sieg verbessert werden dürfen. Die auftauchenden Figuren ähneln doch sehr der Capcom-Vorlage und wurden frech nachgezeichnet. Auf dem Super Nintendo sah Power Athlete noch ganz ordentlich aus. Bei der Mega Drive-Verfassung wurde leider teilweise geschlampt und so muß man in Sachen Grafik und Sound schwere Abstriche machen. Des Weiteren zieht der Schwierigkeitsgrad bis hin zur Unspielbarkeit an und man wird nach nur kurzer Zeit das Modul frustriert zur Seite legen.

(ray)

Zu hoher Schwierigkeitsgrad mit geklauter Idee.

MEGA DRIVE	BEAT ´EM UP	
Besonderheiten - Zwei-Spieler-Modus - japanische Anleitung	**Hersteller** Kaneko **Preis** ca. DM 110,-	**Muster von** TOP 4

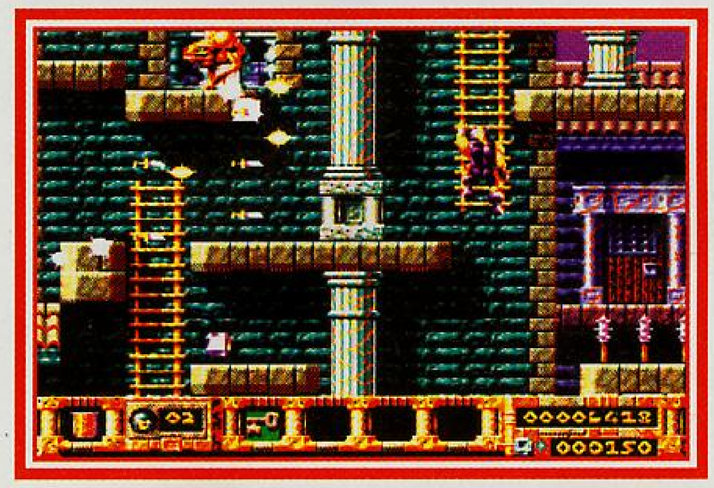
67% 66% 54% → 62%

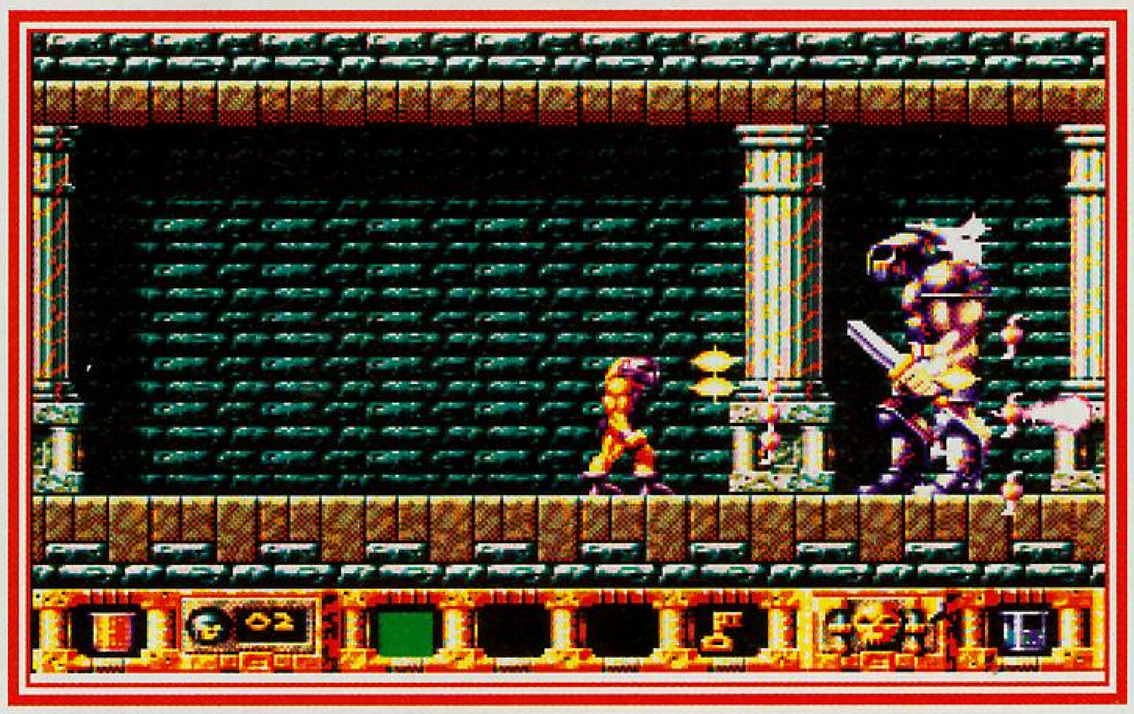
Gods

Die Bitmap Brothers melden sich nun auf dem Mega Drive zurück. Nachdem die Super Nintendo-Version schon in einer der letzten Ausgaben unter die Lupe genommen wurde, wollen wir uns diesmal die Mega Drive-Umsetzung ansehen.

In einer von den Göttern erschaffenen Stadt soll ein junger Krieger seine Prüfung bestehen. Der Preis für diese Mühen ist die Unsterblichkeit, aber bis dahin ist es für unseren Helden ein weiter Weg, denn die Götter haben die Stadt mit Monstern bevölkert und mit vielen teuflischen Rätseln versehen. Unsere Spielfigur kann laufen, springen, schießen und magische Extras benutzen. Die eigentliche Besonderheit liegt aber in seiner Fähigkeit Schalter zu bedienen. Dadurch ergibt sich eine reizvolle Mischung aus Tüftel- und Actionspiel. Viele versteckte Räume, Shops in denen Waffen erworben werden können und jede Menge Rätselspaß erwarten den Spieler. Im Vergleich mit der Super Nintendo-Version fällt die Mega Drive-Verfassung grafisch und soundmäßig leicht ab, was aber dem Spielspaß keinen Abbruch tut. Ansonsten ist alles beim Alten geblieben, denn die einzelnen Levels sind absolut identisch. Auch auf dem Mega Drive kann somit Gods der verdiente Hitstern nicht verweigert werden.

(ray)





MEGA DRIVE	ACTION	
Besonderheiten - US-Modul läuft nicht auf deutschen Geräten; engl. Anleitung	**Hersteller** Mindscape **Preis** ca. DM 120,-	**Muster von** TOP 4

76% 81% 88% → 81%

Chakan

"Ich war einst der beste Krieger unter den Lebenden und ich war so stark und stolz, daß ich den Tod zu einem Duell herausforderte. Ich forderte ewiges Leben, wenn ich siegen würde. Ich habe gesiegt und wurde mit dem ewigen Leben bestraft, denn der Tod verdammte mich zu einem Leben in den tiefsten Tiefen des Horrors.

The Forever Man

Erst wenn alles Böse, alle Geschöpfe der Nacht und ihre Herren die Klingen meiner Schwerter und die Macht meiner Magie gespürt haben, werde ich erlöst und kann in Frieden ruhen. Chakan - dieser Name ist gefürchtet unter den Mächten der Nacht, denn ich werde ihr Schicksal besiegeln um meines Friedens willen."

Und Eure Aufgabe ist es, Chakan bei der Erfüllung seines Schicksals zu helfen. Ihr dürft gegen die vier Elemente Wasser, Feuer, Erde und Luft antreten und deren fiese Kreaturen und Herrscher in die

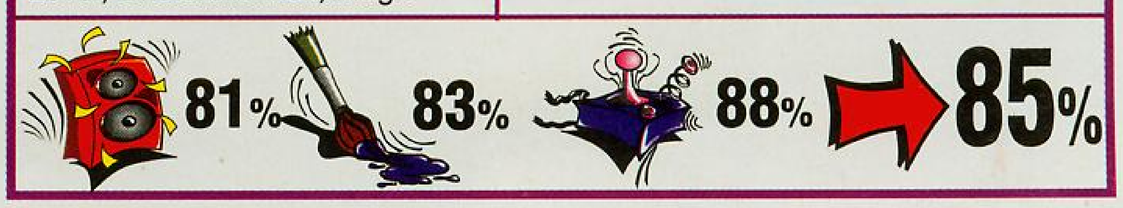
Schranken des Vergessens weisen. Endlich mal eine Story, die etwas aus dem Rahmen fällt und zudem noch etwas Mystisches hat. Unser Held auf dem Cover sieht auch entsprechend verwegen aus und steht auch als Sprite seinen Kämpfer. Nach einem fesselnden Intro mit Blitz und Donner, Geheul und herber Grafik, finden wir uns in den endlosen weiten des Raumes inmitten einer Ruinenlandschaft, die durchs Universum fällt. Eine Art bildschirmgroße Rune mit den vier Elementen darin klärt uns über den momentanen Status unserer Aufgabe auf. Jede der vier Ebenen kann durch ein blauschimmerndes Portal betreten werden (nehmt zuerst den Wasserlevel), welches irgendwo in den Ruinen steht. Nach Betreten der Ebene werden wir kurz über unseren Gegner informiert und stürzen uns dann ins Geschehen. Neben der horrormäßig herben Grafik ist es vor allem die aufreibende Musik, bestehend aus den Klängen der Nacht, die einen in eine restlos unwirkliche Welt abtauchen läßt. Unser Sprite ist relativ groß, hat aber eine Unzahl von verschiedenen und wunderbar animierten Bewegungen drauf und kann außer den zwei Schwertern noch auf eine Art Magie, Alchemie genannt, zurückgreifen. Um diese Alchemie anwenden zu können, brauchen wir Fläschchen mit den vier Elementen, die in den Levels verteilt sind. CHAKAN ist unsterblich, aber trotzdem haben wir beim Betreten des Levels eine Energieanzeige in Form von Totenköpfen, die durch Attacken von diversen Fieslingen rapide abnehmen. Haben wir alle Köpfe verloren, so werden wir mit einem schönen Digi-Schrei wieder aus dem Level herausgeworfen und dürfen uns erneut von vorne an die Aufgabe wagen. Leider hat die Sache einen gewaltigen Haken - den Schwierigkeitsgrad. Höllisch schwer dürfte wohl der richtige Ausdruck dafür sein, denn die Level sind auch noch labyrinthartig aufgebaut und hängen an einem gnadenlosen Zeitlimit (Sanduhr rechts unten). Zuerst erscheint einem das Zeitlimit echt großzügig, denn es verrinnt sehr langsam, jedoch wird die Zeit bei jedem Rauswurf aus dem Level festgehalten und läuft just an dieser Stelle weiter, wenn ihr den Level wieder betretet. Trotz der fantastischen kämpferischen Möglichkeiten, verschiedenen Waffen und seiner Magie hat unser untoter Held eine grausam schwere Aufgabe vor sich, denn sind alle vier Level einmal bereinigt, dann kommt der zweite Durchlauf..... Habt Ihr alle vier Level dreimal bereinigt, dann könnt Ihr Euch freuen, denn Ihr habt den irdischen Horror erledigt - doch da wären noch drei Phasen auf der Ebene der Elemente zu erledigen und ich vermute, daß Ihr bis dahin ebenfalls einen Untotenstatus erreicht habt, falls es Euch nicht rechtzeitig gelingt das Joypad wegzulegen. Ich habe selten ein Jump'n Run erlebt, daß mich dermaßen in den Bann gezogen hat - trotz des übelsten Schwierigkeitsgrades diesseits der Galaxis. Vor allem die Musik und die vielen kleinen Digi-Sounds (welche Dämonen haben dafür hergehalten?) sorgen dafür, daß man mit Chakan verschmilzt und gegen die Dämonen der Nacht wahrlich sein eigenes Leben verteidigt. Continues und Extraleben gibt es keine, denn Ihr könnt Euch beliebig oft an der Aufgabe Chakan's versuchen, und alles was Ihr bisher an Extrawaffen (Sense, Enterhaken, Kampfaxt und Kriegshammer) und Fläschchen habt, behaltet Ihr auch nach einem Rausschmiß. Nur wenn Euch die Zeit ausgeht, werdet Ihr in Eurem Status auf Null gesetzt - Pech!!

Mystik und Monster wohin man schaut.

Fazit: Nur für Leute mit einem Ambiente für das Unheimliche und welche, die Stahlseile statt Nerven haben oder ein- bis zweimal wöchentlich mit Freddy Händchen halten. Alle die bei dunklen Szenen im Film immer wegschauen oder King Kong für den größten Horror halten, sollten besser die Finger von Chakan lassen, denn die vielen Stunden beim Seelenklempner werden sonst teuer!

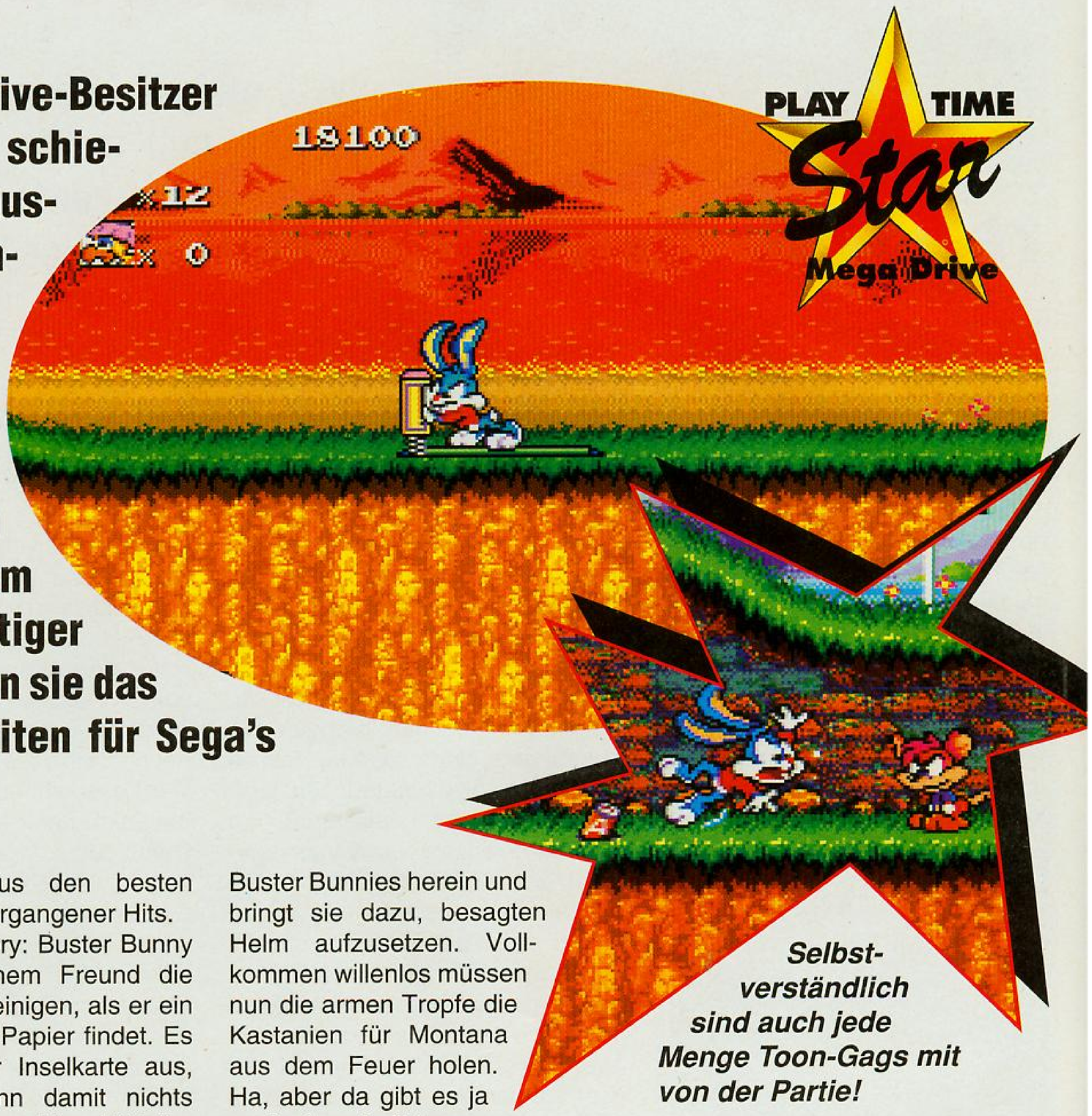
(km)

MEGA DRIVE	JUMP 'N RUN	
Besonderheiten - engl. Anleitung, frei wählbare Level, Unsterblichkeit, Magie	**Hersteller** SEGA **Preis** ca. DM 120,-	**Muster von** TOP 4



Tiny Toon Adventures

Lange Zeit mußten die Mega Drive-Besitzer neidvoll auf das Super Nintendo schielen. Da gab es eine Firma, die ausschließlich für Nintendo programmierte und einen Hit nach dem anderen auf den Geräten NES, Super Nintendo und Game Boy auf den Markt brachte. Der Name der Firma? Konami! Und die, genau die arbeiten jetzt auch auf dem Mega Drive, und was noch wichtiger ist, mit Tiny Toon Adventures haben sie das beste Jump & Run-Game aller Zeiten für Sega's Großen herausgebracht.



Selbstverständlich sind auch jede Menge Toon-Gags mit von der Partie!

Stellen wir uns einmal vor, wir hätten die Möglichkeit, ein Jump & Run Game zu entwerfen. Da uns keine nennenswerten neuen Spielideen in den Sinn kommen, greifen wir auf Altbewährtes zurück. Hier ein bißchen von Super Mario, da ein wenig Quakshot, jetzt noch ein Schuß Sonic und einen winzigen Spritzer Micky Mouse und fertig wäre das neue Spiel. Das und nichts anderes hat Konami bei der Entwicklung von Tiny Toon auf dem Mega Drive gemacht. Und wenn ich sonst auch ein Gegner der Abkupferei bin, in diesem speziellen Fall geht das vollkommen in Ordung, denn Tiny Toon ist schlichtweg ein genialer Mix aus den besten Eigenschaften vergangener Hits.

Kurz zur Spielstory: Buster Bunny hilft gerade seinem Freund die Looniversity zu reinigen, als er ein seltsames Stück Papier findet. Es sieht nach einer Inselkarte aus, aber Buster kann damit nichts anfangen. Montana Max klärt ihn schließlich auf: Es handelt sich um eine Schatzkarte. Buster ist begeistert, Montana Max auch, denn er verschwindet kurzerhand mit der Karte. Aber der Schandtaten nicht genug, er bittet Dr. Gene um Hilfe und der entwickelt einen Helm, der es erlaubt, den jeweiligen Träger zu kontrollieren. Nach und nach legt Montana Max alle Freunde Buster Bunnies herein und bringt sie dazu, besagten Helm aufzusetzen. Vollkommen willenlos müssen nun die armen Tropfe die Kastanien für Montana aus dem Feuer holen. Ha, aber da gibt es ja noch einen hellblauen Hasen, der dem Treiben keineswegs tatenlos zusieht und nun mit Hilfe des Spielers seine Freunde befreien will. Das Spiel beginnt und eine Karte der Insel erscheint (kommt schon ganz schön mariomäßig diese Karte). Gogo Dodo, ein kleiner Vogel zeigt dem Spieler nun, welchen Punkt der Insel er nun betreten kann, und dann geht es auch schon hinein ins Spielgeschehen. Auf mehreren Ebenen, von links nach rechts und von unten nach oben, kann sich nun unser Hase bewegen. Er kann laufen, rennen und springen. Das Springen darf man getrost auch als Abwehr gegen die auftauchenden Gegner einsetzen (es grüßen Micky Mouse und Sonic). Aber

Super
SONIC
SCORE 18800
x49
x 0
x 2
MEGA DRIVE
JUMP 'N RUN
Hersteller Konami
Preis ca. DM 120,-
Muster von Eigenimport
87%
90%
95%
91%
SEGA
MEGA DRIVE
Grundgerät Deutsch ab 199,00
Spiele:
Tiny Toons DT 109,00
Turtles DT 119,00
Hit the Ice Eishockey US 109,00
Double Dragon 3 US 99,00
NBA Basketball US 109,00
Bubsy a.A.
Rolo to the Rescue DT 109,00
Batman R. o. Joker US 119,00
Streets of Rage 2 DT 109,00
Sonderangebote:
Arch Rivals US 59,00
Jordan vs Bird US 59,00
Super Off Road US 59,00
Smash TV US 59,00
Midnight Resistance JP 49,00
Sonic 1 JP 49,00
Verytex JP 49,00
Arielle US 79,00
NHL Icehockey DT 79,00
Risky Woods US 79,00
Sokoban US 69,00
Team USA Basketball 79,00
Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Grundgerät Deutsch ab 199,00
Spiele:
Starfox DT (Ankündigung) 129,00
Tiny Toons DT 129,00
Starwars DT 139,00
Desert Strike DT 119,00
Jimmy Connors Tennis DT 139,00
NHL Eishockey DT 139,00
Wing Commander DT 149,00
Sim Earth US 139,00
Addams Family 2 US 129,00
Shanghai 2 US 119,00
Tom & Jerry US a.A.
Bubsy US a.A.
Super Widget US a.A.
Terminator 2 US a.A.
F15 Strike Eagle a.A.
Battletoads US a.A.
Sonderangebote:
Turtles in Time JP 79,00
Phalanx US 89,00
California Games 2 US 99,00
Cluedo US 79,00
Monopoly US 89,00
PC CD-ROM
Neu im Angebot: Die besten CD's für PC CD-ROM !
Bitte Anrufen oder gesonderte Preisliste anfordern !
NEU !
KONAMI
INSTRUCTION MANUAL
TINY TOON
Adventures
Buster's Hidden Treasure
GENESIS
STARFOX
Nintendo
MEGA DRIVE
TINY TOONS
DEUTSCH
109,-- DM
SUPER NES
STARFOX
DEUTSCH
129,-- DM
Viele weitere Spiele lieferbar ! Ständig Neuheiten !
ALLE Deutschen & Import Artikel für SEGA, NINTENDO, NEOGEO, TURBO DUO. Über 10000 Spiele am Lager. Blitzversand innerhalb 1 Tag. Bestellannahme Mo. - Fr. von 9.00 - 18.00 Uhr. Lieferung per NN plus 10,00 DM Porto. Änderungen & Irrtümer vorbehalten. Keine Gewähr für Kompatibilitäten. DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch. Händleranfragen erwünscht.
05322 / 54081
oder
05322 / 54082
GUTSCHEIN
für aktuelle Preisliste
(System angeben)
PT 04 / 93
CWM
COMPUTERVERSAND & -SHOP
Schmiedestraße 5 3388 Bad Harzburg
Telefon: 05322 / 54081-82 Fax: 50878

Rolo to the Rescue

Anscheinend hat man bei Electronic Arts den Helden James Pond vorerst in den Ruhestand versetzt und eine neue Spielfigur erschaffen. Rolo ist ein kleiner Elefant, der einem bestimmten blauen Igel das Fürchten lehren wird. Unser kleiner, grauer Dickhäuter wurde schon als Baby entführt und von einem bösen Dompteur gezwungen sein Futter in Mc Smiley's Zirkus zu verdienen. Aber Rolo konnte entfliehen und der Spieler soll ihm nun helfen den Heimweg zu finden.

Das Spiel beginnt mit einer Übersichtskarte, die sich aus Puzzleteilen zusammensetzt. Der größte Teil des Bildschirmes ist im Augenblick noch schwarz, da fehlende Puzzleteile erst während des Spieles gefunden werden müssen. Die einzelnen Levels werden in einer Seitenansicht dargestellt und scrollen in jede Richtung. Rolo muß zuerst in jedem Bildschirm McSmiley finden, der einen Schlüssel mit sich herumträgt, den man braucht, um Rolo's Freunde aus Käfigen zu befreien. Bis zu drei Freunde schließen sich ihm an und können jederzeit als Hauptspielfigur angewählt werden. Und das ist es was Rolo to the Rescue so genial macht. Die Levels sind nämlich so clever aufgebaut, daß man ständig auf die besonderen Fähigkeiten von Rolo's Freunden zurückgreifen muß. Der Hase kann z. B. besonders hoch springen, das Eichhörnchen klettert, der Biber schwimmt und der Maulwurf kann graben. Alle Spielfiguren erledigen übrigens ihre Gegner durch das altbekannte Draufspringen. Es gibt in diesem Jump & Run-Game einfach alles. Verborgene Bonusräume, Endgegner für die man spezielle Taktiken braucht und jede Menge Abwechslung im Spielablauf. Electronic Arts hat einen weiteren Hit geschaffen, denn Rolo vereint auf überzeugende Weise Jump & Run-Eigenschaften mit Tüftelelementen. Nach dem viel zu einfachen World of Illusion tut es richtig gut ein Game zu spielen, das für längere Zeit fesseln kann. Mein Urteil: Super!

(ray)

Rolo kann mit der Unterstützung seiner Freunde den Kampf gegen die Zirkus-Ganoven gewinnen.

MEGA DRIVE	JUMP & RUN	
Besonderheiten	**Hersteller** Electronic Arts	**Muster von** TOP 4
- Continues	**Preis** ca. DM 110,-	

Streets of Rage II

Neulich war es wieder soweit! Die ganze Familie schlich auf Zehenspitzen aus der Wohnung, als ich ein Muscle-T-Shirt anzog und die doppelseitig verspiegelten Sunglasses herauskramte. Betont locker schlenderte ich breitbeinig zum Zockerhocker und dann war es soweit: Schnallt Euch das Gebiß schon mal fester, Ihr Straßenflegel und Übeltypen, Vater ist auf Kriegspfad.

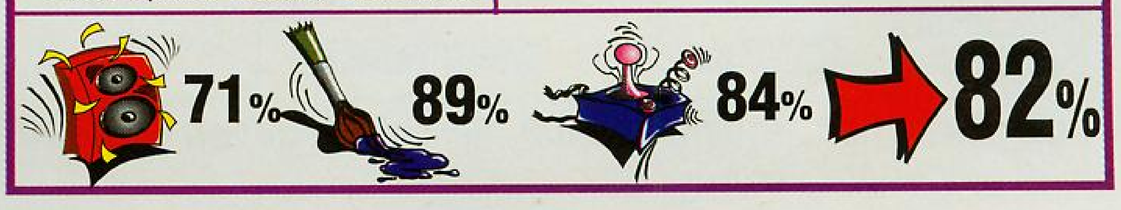
Noch einmal ein Kontrollblick auf die zwei Lagen Dosenbier und den Sack Kartoffelchips (16 M-Bit fordern ihren Preis) und dann wird eingeschaltet. Und sofort erfahre ich die traurige Geschichte. Nach dem einjährigen Jubiläumsfest von Mr. X's Vertreibung aus der Stadt (vgl. Teil 1) wird Adam entführt. Axel und Blaze suchen nach ihm und entdecken in seiner zerstörten Wohnung ein Foto, das den Gesuchten in Ketten gefesselt zeigt - zu Füßen von Mr.X. Das reicht, jetzt wird mobil gemacht. Den beiden schon bekannten Helden steht jetzt auch Adam's Bruder Skate zur Seite. Er hat zwar nicht viel drauf, aber dafür ist er flink wie ein Wiesel. Da die beiden Cops im Polizeiauto mit der Bazooka nirgendwo mehr aufzutreiben sind, muß ohne Rückendeckung zum Kampf angetreten werden. Da kommt Axel's Freund Max gerade recht. Er sieht aus wie ein Steinbruch, nascht heimlich die oberen Enden von Parkuhren und wo er hinschlägt, fehlt einfach ein Stück Landschaft. Axel selbst ist in Form wie immer und könnte glatt ein Stuntman aus Street Fighter II sein. Blaze hat zur Steigerung der Beinfreiheit ihr Minikleid gleich unterm Gürtel abgeschnitten und ist echt übel gelaunt. Acht lange Levels dauert es auch diesmal wieder, bis einer oder auch zwei der Kämpfer gleichzeitig den Obermotz auf die Bretter schicken. Jede Szene muß innerhalb eines Zeitlimits aufgeräumt werden. Spezial-Attacken, Schläge, Kicks, Schulterwürfe oder der Kampf mit Waffen, die zuvor aufgehoben wurden - das ganze Arsenal wird benötigt, um gegen Unmengen von Gegnern bestehen zu können. Insgesamt stehen pro Fighter nicht weniger als 15! verschiedene Angriffe zur Verfügung. Darüber hinaus stehen drei Schwierigkeitsgrade und ein bis fünf Leben (nebst zwei Continues) zur Verfügung. Neu ist der Duell-Modus, in dem jeder Spieler einen der vier Strassenkämpfer zu einem Trainingskampf auswählen kann. Beim Kampf durch die Hinterstraßen, auf der Brücke, den Rummel, im Stadion, auf dem Schiff, im Dschungel, der Munitionsfabrik und schließlich im Hauptquartier werdet Ihr voll gefordert. Der zweite Spieler kann dabei jederzeit zur Verstärkung einsteigen. Der Spielablauf ähnelt dem aus Teil 1, wobei die Hintergrundgrafiken andere sind. Die Sprites sind größer geworden und beherrschen mehr Bewegungen, sowohl bei Freund als auch bei Feind. In etwa gleich bleiben die Items, die z. B. unter Dingen wie Tischen, Tonnen oder auch Spielautomaten (Typ: Bare Knuckle) versteckt sind. Alles in allem sind die 16 M-Bit (vor Starcontrol von Ballistic mit 12 M-Bit das bis jetzt umfangreichste MD-Modul) glaubwürdig vertreten. Ein Wehrmutstropfen allerdings bleibt uns auch hier nicht erspart, denn der ansonsten fehlerfreie Hit-Designer Yuzo Koshiro ist bei dem Versuch sich selbst zu kopieren leider über dem Keyboard eingeschlafen und drückt daher die Soundwertung unerwarteterweise nach unten. Schade drum. Dennoch ein Superspiel von hervorragender Qualität.

FAZIT: Das lange Warten hat sich gelohnt. Der Bär ist wieder los!

(re)

Allein oder im Team muß man sich durch die Straßen boxen.

MEGA DRIVE	BEAT 'EM UP	
Besonderheiten - deutsche Anleitung; Zwei-Spieler-Modus, Continues	**Hersteller** SEGA **Preis** ca. DM 110,-	**Muster von** TOP 4



Super SONIC

TaleSpin

Nun haben es Captain Baloo und sein treuer Freund Kit auch endlich geschafft, in die Wunderwelt der Bits und Bytes, Stars and Stripes einzukehren. Disney-Figuren, vor allem inzwischen wohlbekannte, haben es wohl auch Dank der zahlreichen Werbung (= Zeichentrick-Serien) im Fernsehen ziemlich leicht, sich in die Herzen der großen und kleinen Kinder einzuschmeicheln.

Mit dem vorliegenden Teil handelt es sich wohl um das zigmillionste Jump'n Run aus der SEGA-Schmiede und leider ist auch nichts innovativ Neues daran, was zugegeben in diesem Genre auch ziemlich schwer sein dürfte. Die Story ist in einem netten Intro - mit viel Schrift und etwas Grafik- schnell erzählt: Die Stadt hat einen Wettbewerb ausgeschrieben, der dem Gewinner einen lukrativen, öffentlichen Speditionsvertrag verspricht. Doch da ist noch Shere Khan mit seiner Firma, der ebenfalls scharf auf den Kontrakt ist und - nach einem offiziellen Münzwurf - die Aufgabe zuerst in Angriff genommen hat. Es gilt möglichst schnell aus verschiedensten Gegenden der Welt jeweils eine bestimmte Zahl an Frachtkisten mitzubringen. Shere Khan hat die Strecke in sieben Tagen zurückgelegt und alle Kisten mitgebracht. Diese Zeit gilt es nun zu schlagen. Entweder seid Ihr nun als Baloo, Kit oder zu zweit unterwegs, um in neun verschiedenen Levels jeweils mindestens zehn Kisten einzusammeln. Wenn Ihr zu zweit gleichzeitig unterwegs seid, so könnt Ihr zusammenarbeiten. Als Waffe habt Ihr eine Steinschleuder (Kit) oder einen Tischtennisschläger mit Ball am Seil (Baloo) zur Verfügung. Als Kit ist es etwas leichter, da er die bessere Waffe (mehr Reichweite) hat und kleiner ist. Neben den nötigen Kisten liegen natürlich diverse Extras wie Extraleben, Unverwundbarkeit, Zeitbonus usw. herum. Um an manchen Stellen weiterzukommen, müßt Ihr auch Kisten stapeln oder Euch einen anderen Weg suchen. Grafisch ist TaleSpin ganz akzeptabel, nur die Musik fordert spätestens nach ein paar Minuten zum Abdrehen auf. Neun Continues und kein allzu hoher Schwierigkeitsgrad (zumindest bis Level 5) lassen die fehlenden Levels recht zügig schrumpfen. Als Zwischeneinlage fliegt Ihr von einem Level zum anderen durch einen von Piraten geradezu überfüllten Himmel, bei dem einen die Steuerung der Sea Duck hin und wieder Tränen in die Augen treibt. Ehrlich, das Ding fliegt wie ein Mülleimer und steuert garantiert nie dahin wo Ihr hinwollt! Leider ist der Spielablauf nicht besonders abwechslungsreich und neue Grafiken in neuen Städten reißen da auch nichts mehr raus. FAZIT: Nur für Sammler und absolute Baloo- und Kit-Fans. Ansonsten kein Muß für die Sammlung.

(km)

Im Zwei-Spieler-Modus kann Kit Baloo unterstützen.

In den Zwischensequenzen muß die Sea Duck von Level zu Level gesteuert werden.

MEGA DRIVE	JUMP ´N RUN	
Besonderheiten - engl. Anleitung; neun Continues; Zwei-Spieler-Modus	**Hersteller** SEGA **Preis** ca. DM 110,-	**Muster von** TOP 4

60%

74%

66%

67%

MAGIC DISK 64

presents

CRAZY SUE

Prall gefüllt ist diese Doppelausgabe, neben CRAZY SUE gibt es noch XPIOSE, ein Reaktionsspiel für ein oder zwei Spieler mit unterschiedlich starken Computergegnern, sowie STREET MACHINE, eine Autorallye mit bis zu acht Fahrzeugen. Programme, die selten genutzt werden, archiviert man am besten mit dem SIR-ARCHIVE. Um ganz schnell und professionell Farben in Graphiken zu ändern benutzt man COLORSWAP. Und damit Programme schnell geladen werden, gibt es das FASTLOAD MENÜ. Desweitern befindet sich ein OVERLAY SPRITE EDITOR und ein Hilfsprogramm für Geometrieaufgaben auf der Diskette. Auf keinen Fall verpassen solltet Ihr den Aufruf zu einem neuen Programmierwettbewerb mit wertvollen Preisen.

... der Jump´n´Run Hit CRAZY SUE

ab 8.April NEU im gut sortierten Zeitschriftenhandel für nur DM

9,80

It´s magic

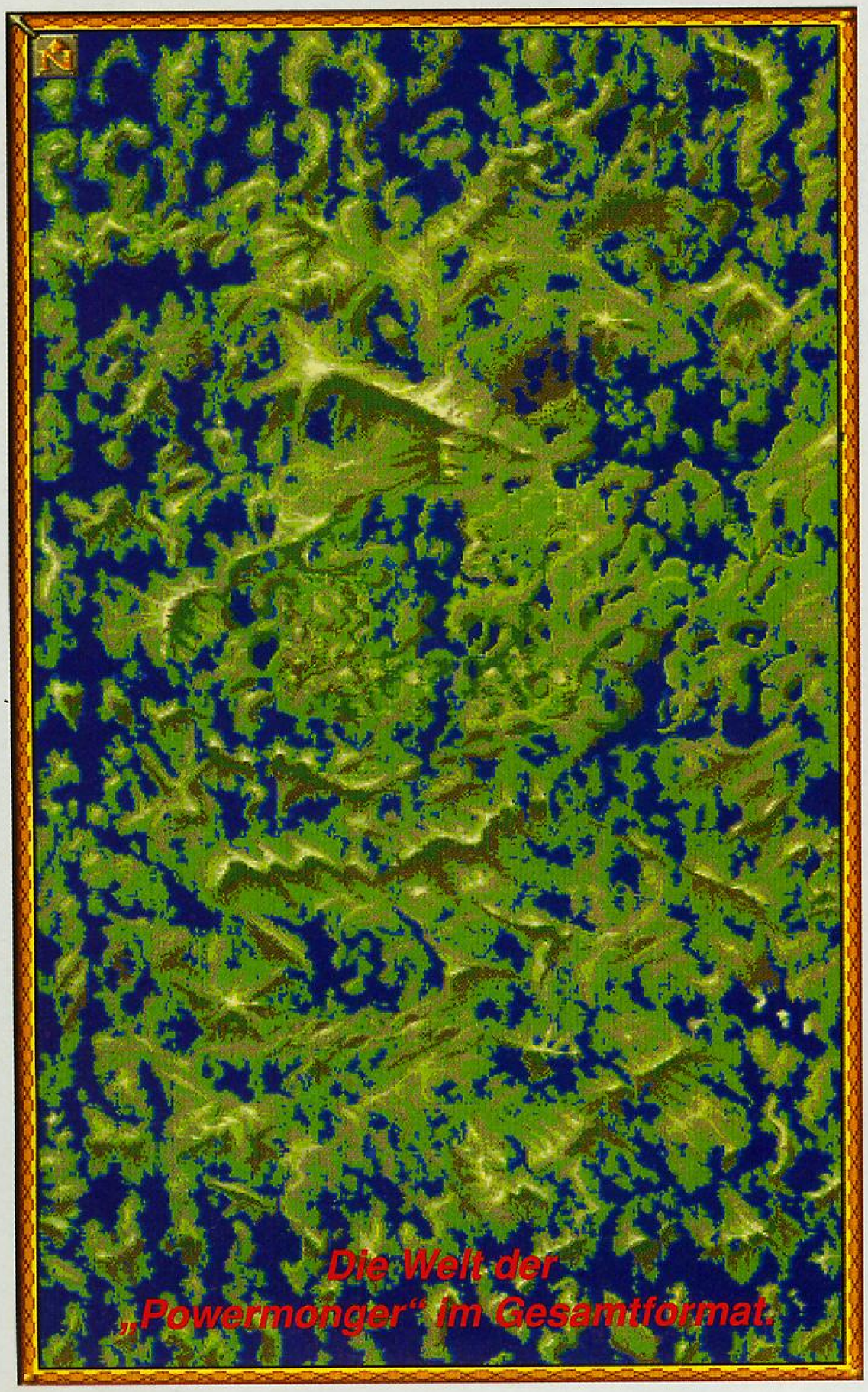
Jetzt NEU - in umweltfreundlicher Verpackung!

Powermonger

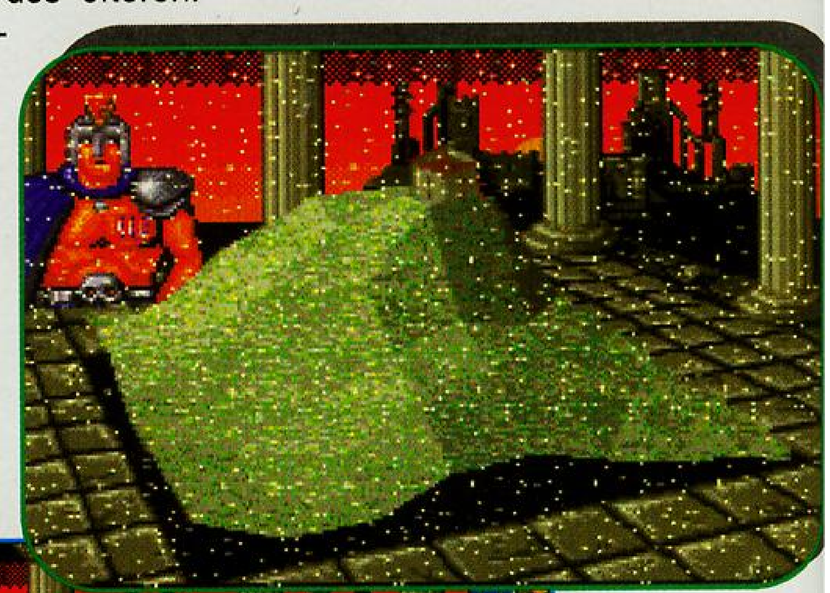
Bullfrog is back on Sega! Die Macher des genialen Populous haben nun ihr zweites Spiel für das Mega Drive umgesetzt. Wieder geht es um das Erobern von Ländern, nur daß man diesmal kein Gott, sondern König ist.

Als König hast Du Dich ganz wacker durch's Leben geschlagen. Dein Volk war zufrieden und schwelgte im Wohlstand, bis eines Tages eine riesige Sturmflut das Land überspülte und Deine Verbingung zu weiten Teilen des Landes unterbrach. Durch Deine Abwesenheit zerfiel das Reich in viele kleine Fragmente, regiert von örtlichen Despoten. Du bist immer noch König, aber Du bist ein König ohne Reich. Ab hier beginnt das Spiel. Der Spieler hat die Aufgabe, Landstrich für Landstrich unter seine Herrschaft zu bringen und das Land zu einen. In der Mitte des Bildschirmes erkennt Ihr einen Ausschnitt des Landstrichs in dem Ihr Euch derzeit befindet. Diese grafische Darstellung ist räumlich gehalten, mit richtigen Bergen und Tälern. Euer Anführer und seine Gefolgsleute sitzen um ein Lagerfeuer und warten auf Eure Befehle. Ihr habt nun eine Vielzahl von Möglichkeiten, so könnt Ihr z. B. gegnerische Ortschaften überfallen und unter Euren Einfluß bringen. Ihr könnt Euch mit anderen Gruppen verbünden, Spione aussenden, Erfindungen machen und Waffen bauen und vieles mehr. Endziel ist immer die absolute Herrschaft. Das Besondere an Powermonger ist der Echtzeitablauf. Eure Soldaten ziehen durch die Landschaft auf der Suche nach Nahrung, Hirten bringen ihre Schafe auf die Weide, Bauern bearbeiten das Land. Alle Tätigkeiten sind animiert, so daß man wirklich das Gefühl hat, in eine komplexe Welt einzutauchen. Das Wetter ändert sich mit den Jahreszeiten und es regnet oder schneit des öfteren. Jede im Spiel auftauchende Figur, sei sie auch noch so unwichtig, hat persönliche Daten, einen Namen und einen Beruf. Powermonger ist sehr komplex. Das zu erobernde Gebiet ist riesig und dürfte Strategiefans auf Monate hinaus beschäftigen. Zusätzlich gibt es noch einen besonderen Modus, in dem immer neue Welten per Zufallsgenerator geschaffen werden.

Jetzt noch kurz zum Vergleich mit der Homecomputer-Version. Auf dem Mega Drive wurden die Menüs an die Seite verlagert, was mehr Übersicht zur Folge hat. Die Handhabung wurde für die Joypadsteuerung des Mega Drive's umprogrammiert und läßt sich einfach bedienen. Somit ist alles vorhanden, um Strategiefans in Entzücken geraten zu lassen. Powermonger ist hervorragend konzipiert und logisch durchdacht und was nicht unwesentlich ist, es macht jede Menge Spaß. *(ray)*



Die Welt der „Powermonger" im Gesamtformat.



Übersichtliche Menüs und detailreiche Grafik zeichnen Powermonger aus

MEGA DRIVE	STRATEGIE	
Besonderheiten - Passwort-Option - Campaign-Modus	**Hersteller** Electronic Arts **Preis** ca. DM 130,-	**Muster von** TOP 4

77% 74% 86% 78%

Outlander

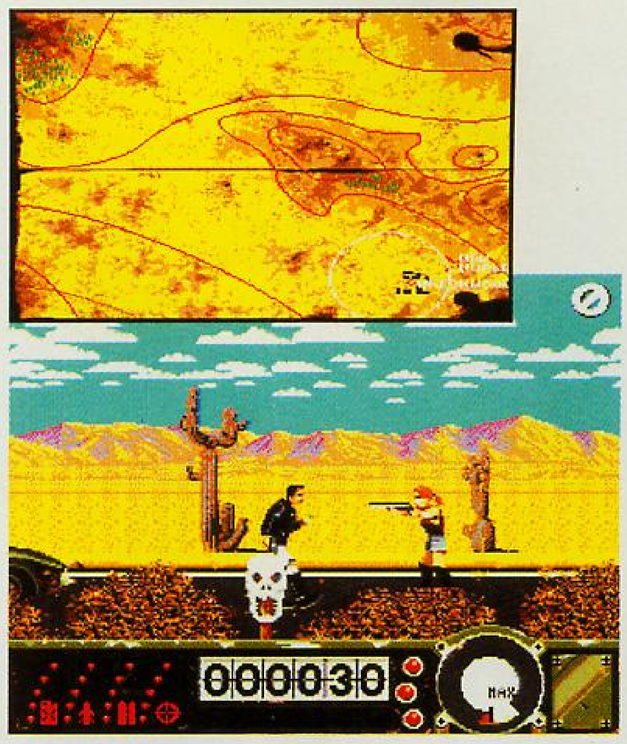
Mad Max - das war mein erster Gedanke bei diesem Spiel, und ich lag richtig. Outlander ist der Name unseres Helden, und die Geschichte handelt in einer nicht allzu fernen Zukunft, in der die Welt verschmutzt, zu heiß und das Wasser knapp ist. Wir wurden angeheuert, um Dr. Beaumont, den Erfinder eines Gerätes zur Herstellung von Wasser, aus den Händen von Duster und seiner Bande zu befreien.

Dieser hat sich jedoch in der Wüste Australiens verschanzt, und seine Schergen sind überall um uns aufzuhalten. Damit wir die Wüste nicht zu Fuß durchqueren müssen, steht uns ein Original Mad Max-V8 mit Nitro-Einspritzung und diversen Extras, wie Panzerung (unterwegs erhältlich), Maschinenkanone und Raketen zur Verfügung. Ähnlich wie in Road-Rash spielt sich das meiste auf der Straße ab, denn hier machen uns Endzeit-Jeeps, Motorräder und verrückte Flugmaschinen den Weg bis zur nächsten Stadt möglichst schwer. In jeder 4. Stadt gibt es ein Mega-Passwort (Snake Creek = Y8F000Z(smilie)0Y40Z0, Fish Eye = SSJX20KC058408), welches Euren derzeitigen Zustand (Health, Ausrüstung...) genau festhält. Der Weg dahin ist allerdings hart, denn neben Eurer Gesundheit nimmt auch noch der Sprit, die Munition und alle anderen Extras mit der Zeit ab. Dann heißt es anhalten, aussteigen und sich zu Fuß mit den Freaks anlegen. Denn nur so könnt ihr Sprit, Munition, Essen, Wasser usw. einsammeln und Eure Reise fortsetzen. Allerdings empfiehlt es sich seine Knochen nur im Notfall (Sprit alle) aus dem Auto zu schwingen, da das eine Leben meist nicht lange hält und anfänglich nur ein Continue zur Verfügung steht. Das zweite Continue wird erst später gewährt, was die Schwierigkeit und den Frust in die Höhe treibt.

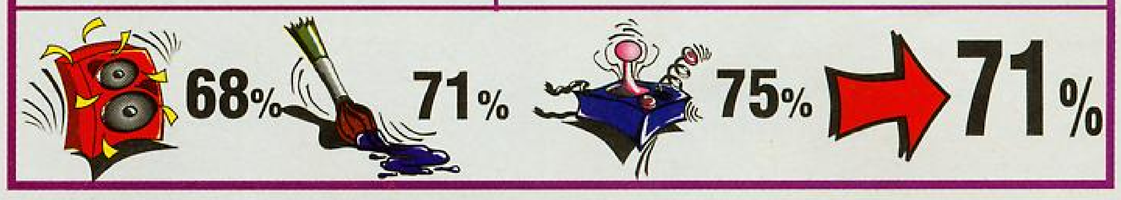
In Road Rash-Manier geht´s deftig zur Sache.

Grafisch ist Outlander kein Hammer, aber die Straßenschlacht ist Road Rash-mäßig gelungen und die Rumlatsch-Sequenzen sind ordentliche Kost. Die Musik muß nicht sein und die Sounds dienen mehr zur Warnung und Alarmierung denn als Ohrenschmaus. Übrigens lohnt es sich anzuhalten, wenn Eure Mühle den Blinker setzt, denn dann kommt Ihr in die nächste Stadt und dort gibt es weit mehr Items zu holen als auf freier Wildbahn. Mit "Start" könnt Ihr eine Karte aufrufen, die die bisher passierten Städte und den Aktionsradius Eures momentanen Spritvorrats anzeigt. Wenn Ihr nicht nur geradewegs durch die Stadt durchwetzt, sondern etwas Zeit aufbringt, kommt Ihr zu mehr Extras, da viele Gegner etwas mit sich rumschleppen. Leider fehlt auf die Dauer etwas Abwechslung, auch wenn so nach und nach neue Extras auftauchen, bleibt der Spielablauf doch der gleiche - heizen, schießen, Stadt plündern und beten, daß der Sprit reicht. Ein paar Leben mehr oder wenigstens jede zweite Stadt ein Passwort hätten der Motivation wohl gut getan, denn sechs Stunden Spielzeit bis zum zweiten Passwort ist doch ein bißchen happig.

FAZIT: Für Fans von harter Action und trockenen Pisten keine schlechte Anschaffung, doch allen anderen sei zum Probespiel geraten. *(km)*



MEGA DRIVE	ARCADE ACTION
Besonderheiten - engl. Handbuch - Continues	**Hersteller** Mindscape **Preis** ca. DM 110,- **Muster von** TOP 4



ZAPP GAMES

ROCHUSSTRASSE 11
6500 MAINZ
Tel. 06131/230492
Fax 06131/230493

WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAMEBOY UND GAMEGEAR.

Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

SUPERNINTENDO

Starfox	179,-
Sim Earth	149,-
Tiny Toons	139,-
Millitary Conflict	149,-
Mech Warrior	179,-
Addams Family 2	139,-
Star Wars Dt.	149,-
Final Fight 2	a.A.
Ultima 6	a.A.
Tecmo Basketball	a.A.

TURBO DUO / GRAFX/EXPRESS

Duo incl. 7 Spiele	
Turbo Express	339,-
Crest of Wolf	129,-
Buster Bros.	119,-
Cotton	a.A.
Winds of Thunder	a.A.
Bonk/Pc Kid 3	a.A.
Long Raiser 2	a.A.
Castlevania	a.A.
Prince of Persia	129,-
Battle Lode Runner	129,-

Die neuesten Hits für Gameboy & Gamegear & Neo Geo!

MEGA DRIVE

Tiny Toons	119,-
Global Gladiators	119,-
PGA 2	119,-
Cool Spot (7up)	a.A.
Bubsy the Bobcat	a.A.
Battletoads	129,-
Megadriveumbau 50/60 Hz Us / Jap Chip	**60,-**
Sega CD US incl. Umbau	**779,-**
Cobra Command	**119,-**
Night Trap	**129,-**
Heimdall	**a.A.**
Monkey Island	**a.A.**

NEO GEO

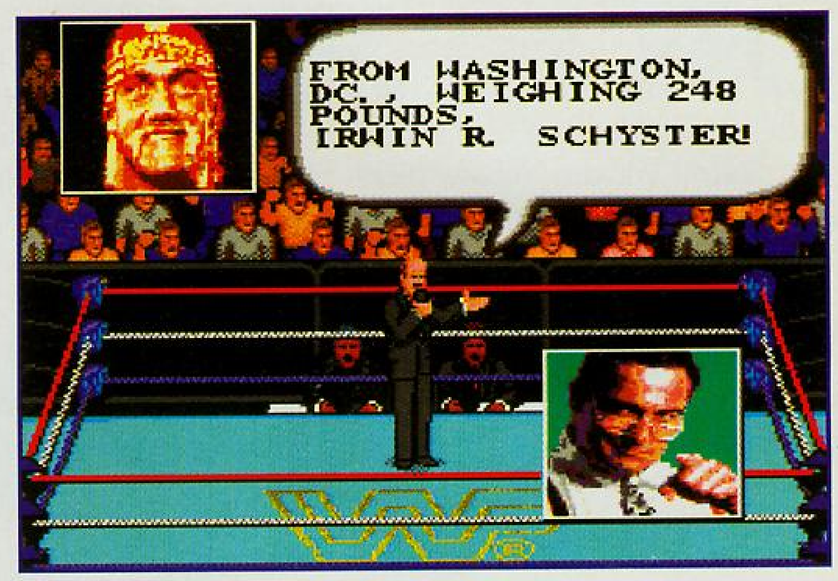
Fatal Fury 2	a.A.
Sidekicks	399,-
Sengoku 2	a.A.
View Point	a.A.

Ps: Das Angebot des Zapp-Teams zum 01.04.93: Jeder 1000ste Besteller erhält kostenlos ein BÜGELBRETT mit deutscher Anleitung; jeder 10.000 ste einen kostenlosen Aufenthalt in einer der lokalen Nervenheilanstalten!!!
GRUß AN ALLE BESITZER EINES MIRANDA LÖTKOLBENS!

Super WWF

Catchen, aha! Wer kennt sie nicht, diese Muskel- und Fettpakete, die in den Ring steigen, um sich gegenseitig flachzulegen und zuvor (und dabei) eine Show abziehen, als ging es um den Oscar für den dämlichsten Auftritt. Nun könnt Ihr Euren Traum wahr werden lassen und als Hulk Hogan, Ultimate Warrior, Papa Shango, British Bulldog, Macho Man, Million Dollar Man, Shawn Michaels oder Irwin Schyster in den Ring steigen.

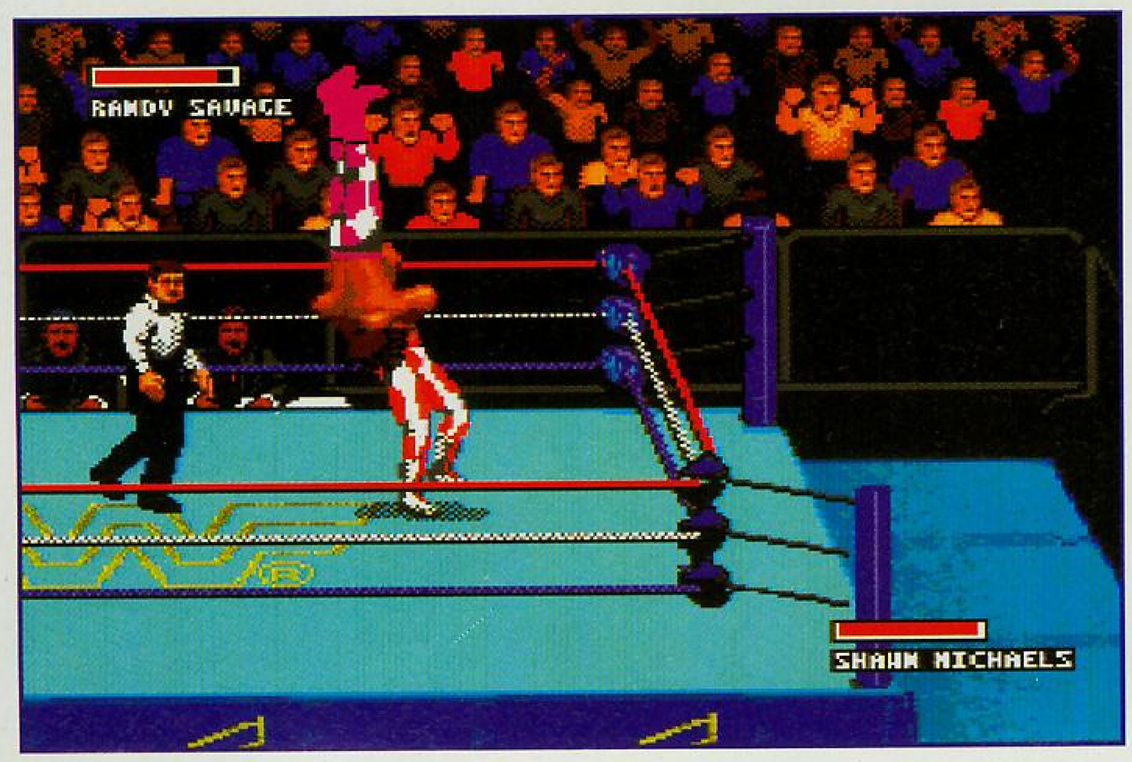
Wahlweise haut Ihr Euch zusammen mit einem Mitzocker die Birne ein oder Ihr zeigt Eurem Mega Drive, wer die Stromrechnung zahlt. Nachdem wir entschieden haben, ob wir One-on-one, Tag Team, Survivor Series oder Tournament spielen wollen, stellen wir noch kurz die Schwierigkeit ein und werfen uns dann in den Ring. Nun heißt es erst einmal die verschiedenen Schläge, Würfe und Special Moves zu testen. Jeder der Catcher hat seinen typischen Special Move, aber alle anderen Schläge sind gleich. Die Schwierigkeit liegt darin, daß die Schläge abhängig von der jeweiligen Situation sind und man deshalb ganz schön ins Schwitzen kommen kann, wenn unser Gegner die Technik mal raus hat. Durch diese situationsabhängige Steuerung sind zwar sehr viele verschiedene Schläge möglich, doch ohne jahrzehntelanges Training ist damit kein kontrollierter Kampf möglich, denn jeder drückt in der Panik irgendwelche Knöpfe und hofft, daß etwas Günstiges passiert. Vielleicht wäre hier weniger mehr gewesen. Der Kampfplatz kann auch notfalls nach rechts und links des Ringes verlagert werden, doch Vorsicht, wenn der Ringrichter zählt, möglichst schnell wieder in den Ring steigen, sonst seid Ihr erledigt.



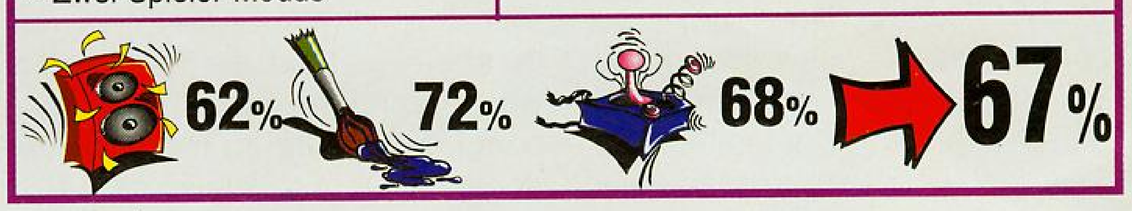
„Hau´ den Hogan" oder einen seiner sieben Kabel-Catcher-Kollegen.

Unsere Helden sind recht gut animiert und sehen auch entsprechend aus (durchgehend digitalisierte Originale). Es gibt keine Scores, Savings oder Passwörter und daher kann so eine Survivor Serie zur echten Herausforderung werden, wenn sich der Haltekrampf vom Daumen aus langsam ausbreitet. Verloren hat, wer zuerst das Pad fallen läßt und die weiße Fahne schwenkt. Einzig der Sound geht einem schnell auf den Keks, denn das Hintergrundrauschen des Publikums klingt wie ein Fernseher ohne Kanal und die Kampfgeräusche sind auch nicht gerade überlebenswichtig. Grafisch ist Durchschnitt angesagt und die Motivation hält sich nur, wenn man nicht gegen den Computer zockt (der kriegt nämlich nie einen Krampf!).

Fazit: Flying Edge hat sich diesmal zum Glück etwas mehr Mühe gegeben als bei den letzten Games, dennoch kann ich Super Wrestlemania nur bedingt empfehlen. Wer jedoch gerne Catchen im Kabel glotzt oder einen Dauerfeind (äh -freund) in Reichweite hat, erwirbt mit diesem Modul echt was Handfestes. *(km)*



MEGA DRIVE	SPORTSPIEL
Besonderheiten - digitalisierte Sprites - Zwei-Spieler-Modus	**Hersteller** Flying Edge **Muster von** **Preis** ca. DM 110,- TOP 4



Super Fantasy Zone

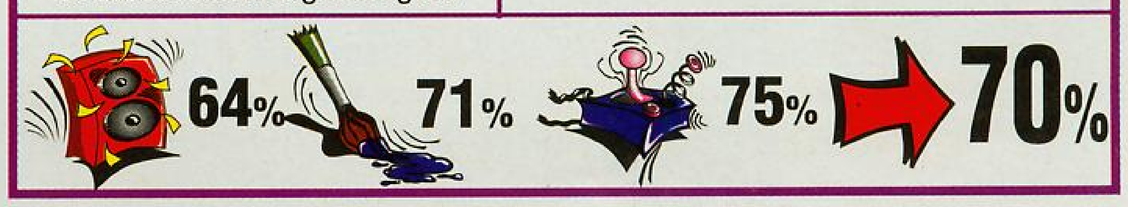
O-PAPA ist tot! Da gibt's nichts zu lachen. Nein, ich hab' mich auch nicht auf den Boden einer guten Flasche versenkt. Sein Schicksal ist auch schon so traurig genug. Er, der in der Stunde der Bedrängnis der Fantasy Zone zu Hilfe eilte und sich der 'DARK MENON FORCE' entgegenwarf, kam dabei ums Leben.

Seit vielen Jahren gehören die Geschichten um die fliegenden Eier schon zum gewohnten Bild auf den Spielekonsolen.

So ein Schurkenstreich schreit nach Rache - und die kann nur von einem kommen: OPA-OPA, O-PAPA's Sohn. Seit 1986 ist dieser siegreiche Held der knallbonbonfarbigsten und actionlastigsten Shoot 'em Ups für 8-Bit Systeme (F. ZONE, F. ZONE II - The tears of OPA-OPA) auf dem Markt und hat zusammen mit seinem geheimnisumwitterten Freund UPA-UPA auch den PAC-MAN-Clan das Fürchten gelehrt (F. ZONE III - The Maze -> alle auf MS erschienen). Als hochdekorierter Veteran und Träger der Single-Bomb am langen Bembel steht er nun vor seiner ersten 16-Bit Herausforderung. Ob das zu schaffen ist, wird sich noch herausstellen. Angesichts des Extrawaffenarsenals, das für die Abschußprämien eingekauft werden kann, würde sich sogar die USS NIMITZ eher selbst versenken als dagegen anzustinken. Zu haben ist einfach alles, was das Herz begehrt: Extraschiffe, Smart-Bombs, Schutzschilde, Flächenbombletts a la Tornado, Homing Missiles, diverse Triebwerke. Einige Extras halten nur kurze Zeit vor und der Waffenwechsel muß in speziellen 'Select-Stationen' erfolgen, aber dadurch kommt ordentlich Leben in die Bude. Die Aufgabe ist, wie schon die Jahre zuvor, alle gegnerischen Trägerschiffe abzuschießen. Bei dem Verlust eines Schiffes sind auch alle gehorteten Overkill-Schätze den Bach hinunter. Eingekauft werden kann nur einmal je Stage und das auch nur solange, wie der Shop sichtbar ist. Für Einsteiger in die Kampf-Ei-Saga ist das Game die schrillste Ballerei seit Erfindung des Joysticks. Vorab kann die Schwierigkeit und Zahl der Schiffe angewählt werden, ebenso ein triggerfingerschonendes Autofire. Die Musik ist eine gute Verknüpfung zwischen der Nostalgie-Grafik und der dahinter stehenden guten Technik. Fazit: Kein Geniestreich, für Liebhaber ein Muß, für Neulinge einfach das andere Ballerspiel.

(re)

MEGA DRIVE	Shoot´em up	
Besonderheiten - deutsche Anleitung, - einstellb. Schwierigkeitsgrad	**Hersteller** Sunsoft **Preis** ca. DM 110,-	**Muster von** TOP 4



Military Madness

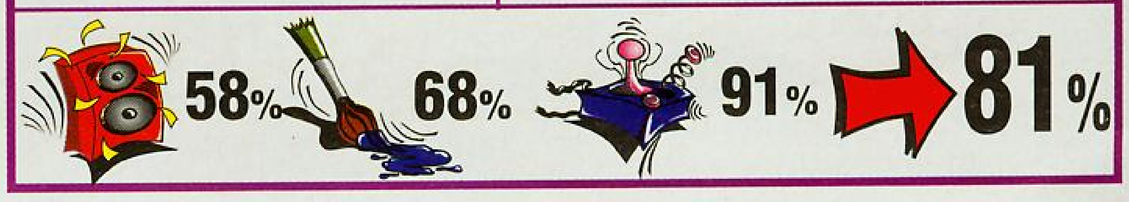
Vor ungefähr drei Jahren erschien ein japanisches Strategiespiel auf der PC-Engine, das Fans dieser Spielart in Ekstase geraten ließ. Der Name: Nectaris. Dieses Spiel stand auch Pate für den Amiga- und PC-Hit Battle Isle. Nun ist Nectaris unter dem Namen Mititary Madness in den USA erschienen und hat auch im Jahr 1993 nichts von seiner Ausstrahlung eingebüßt.

TAGEBUCH LT. COLONEL STROKER, MOONBASE 2095 AD: Heute kam der Einsatzbefehl. AXIS, der Feind, hat die Mondstation "Meer der Stürme" erreicht. Die alliierten Kräfte unter meinem Oberbefehl sollen den gegnerischen Angriff stoppen und verlorengegangenes Terrain zurückerobern. Das Oberkommando hat mir deutlich genung erklärt, daß es um die letzten Energieresourcen der Menschheit geht. Ein militärisches Versagen meinerseits hätte unabsehbare Folgen für die Kriegsmaschinerie der Alliierten. Um 6.15 Uhr habe ich den Befehl gegeben die Hunter EF-88, die Polar PT-6 und mehrere Titan GT-86 einsatzbereit zu machen. Da wir derzeit auf der Nachtseite des Mondes liegen, können gegnerische Spionagesatelliten unsere Aktivitäten wahrscheinlich nur im Infrarotbereich aufspüren und somit keine detaillierten Informationen über unsere Truppenstärke liefern. Heute ist der erste Tag des großen Mondkrieges. Die nächsten Wochen werden über Sieg oder Niederlage entscheiden. Gott helfe uns allen! Wer jetzt glaubt, ich hätte bloß die Anleitung zitiert, den muß ich enttäuschen. Mit mir ist einfach die Phantasie durchgebrannt, aber kein Wunder, denn Military Madness ist eines der wenigen Spiele, die so etwas möglich machen. Aber kommen wir zum Spielablauf. Die Landschaft wird von oben dargestellt. Es gilt nun sämtliche gegnerischen Einheiten zu vernichten und das feindliche Hauptquartier zu erobern. Durch einen Klick wählt man die zu bewegende Unit an, woraufhin ein Hexrasterfeld erscheint, welches uns den Bewegungsradius der angewählten Einheit aufzeigt. Kommt es zum Kampf, wird der Bildschirm auf eine Seitenansicht umgeblendet. Die eigenen und feindlichen Einheiten fahren ins Bild und bekämpfen sich. Euer vorrangigstes Ziel sollte die Eroberung neutraler oder feindlicher Fabriken sein, die für den Eroberer jede Menge neuer Einheiten bereit halten. Es gibt übrigens eine sehr große Anzahl von verschiedenen Waffensystemen. Von normalen Bodentrupps bis hin zu modernen Flugpanzern ist alles vorhanden. Military Madness bietet spielerische Komplexität bei gleichzeitig einfacher Bedienung und leicht verständlichen Regeln. Sobald man dieses Spiel in den Schacht schiebt, ist es um die Nachtruhe geschehen, daran kann auch der Sparsound und die etwas sachliche Grafik nichts ändern. Ich kann, ich muß Military Madness jedem Strategie-Fan empfehlen. Es ist schlichtweg der Hammer!

(ray)

Die in Strategiespielen beliebten Hexfelder finden auch hier Verwendung.

TURBO DUO	STRATEGIE	
Besonderheiten - engl. Anleitung; Passwortfunktion - Zwei-Spieler-Modus	**Hersteller** NEC **Preis** ca. DM 80,-	**Muster von** Hersteller



Spielen bis der Joystick raucht!

GAME ON !!!

JOSH!

HI SKA DO

Bombenstarke Spiele präsentiert Euch diese Doppelausgabe. In MINEFIELDS müssen versteckte Minen gefunden werden - Spielespaß bis zur Explosion... Außerdem: JOSH und ROWDY, bei denen Liebhaber dieses Genres rote Ohren bekommen. Action pur bietet der Klassiker SQUJI!, bei dem ordentlich geballert werden darf.
Doppelausgabe 04-05/93 seit 26.03.93 erhältlich.

Wie auch im letzten Jahr präsentiert Euch die Redaktion der GAME ON eine Sammlung der besten Spiele, die 1992 erschienen sind. Fünf außergewöhnliche Programme wie NIBBLY ´92, FORESTER, HI SKA DO, 12 O´Clock und PLEXONOID bieten so ziemlich für jeden Geschmack etwas Besonderes. Die Palette reicht von Logik- und Denkspielen über Reaktions- und Kombinationsspiele bis hin zu purer Action.
1.Gold Edition 93 ab 23.04.93 erhältlich.

Eine brisante Mischung, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet!

1.Gold Edition 93 ab 23.April NEU
im Zeitschriftenhandel
für nur DM **7,90**

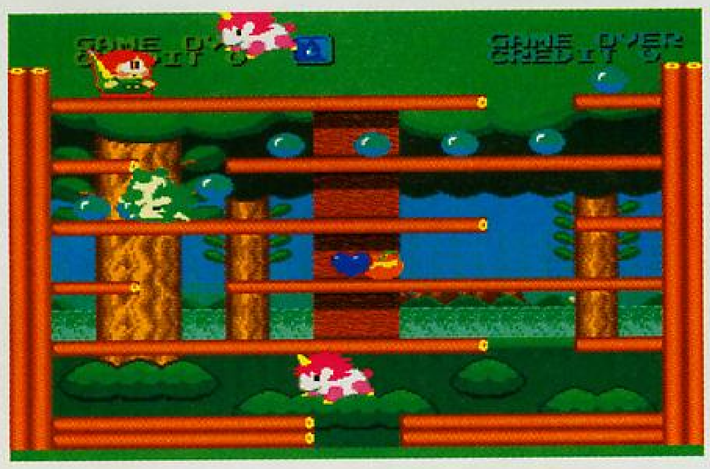
Jetzt NEU - in umweltfreundlicher Verpackung!

Parasol Stars

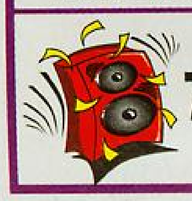
Da ist er endlich, der dritte Teil der Bubble Bobble-Reihe. Bubble Bobble und der Nachfolger Rainbow Island gelten schon als Klassiker. Parasol Stars ist auf dem besten Weg auch einer zu werden. Wieder einmal dringen wir in die Welt der Plattformspiele ein.

Parasol Stars glänzt auch auf dem Turbo Duo als Jump´n Run der Extraklasse.

Im Gegensatz zu seinen beiden Vorgängern, wehren sich unsere beiden Helden (ja, es gibt einen Zwei-Spieler-Modus) diesmal weder durch Blasen noch durch einen Regenbogen. In Parasol Stars sind Bubby und Bobby mit Regenschirmen bewaffnet, die sich auf Knopfdruck öffnen und den Gegner aufspießen. Die aufgespießten Gegner können dann auf andere Feinde oder gegen die Wand geschleudert werden und hinterlassen dadurch eine Menge Extras, die wiederum Bonuspunkte einbringen. Aber es gibt auch sehr viele Items, welche die Fähigkeiten der Spielfiguren beeinflussen. Hierzu kommen noch geheimnisvolle Türen und die Mystery Crests, deren Eigenschaften ich hier nicht verraten will. Natürlich gibt es auch die typischen, riesigen Endgegner. Die Levelbosse sehen allesamt verrückt aus und sorgen für so manchen herzhaften Lacher. Parasol Stars beinhaltet sieben Welten mit je sieben Runden. Es macht durch den ständig abwechselnden Spielablauf und die Unzahl von Bonusgegenständen einfach Spaß und man ist stets auf's Neue herausgefordert, es noch einmal zu probieren. Dieses Spiel ist ein absoluter Hit und wird auf der Turbo Grafx wahrscheinlich erst durch Bubble Bobble 4 seine Vormachtstellung in diesem Bereich verlieren. *(ray)*



TURBO DUO	JUMP ´N RUN	
Besonderheiten - englische Anleitung - Zwei-Spieler-Modus	**Hersteller** Working Designs **Preis** ca. DM 80,-	**Muster von** TOP 4


74%

79%

93%

83%

Samurai Ghost

Kann sich noch jemand an die Spielszene von 1986 erinnern? Aus diesem Jahr stammt nämlich die Originalvorlage dieses Spieles. Damals war 8-Bit auf Konsolen das Non-plus-Ultra und die ersten Atari ST's und 500er (1000er) Amigas lockten die Kids von der Straße in die gute Stube.

Schwertkämpfer locken in dieser Form schon lange niemanden mehr!

Wenn ein Lizenznehmer nach gut sechs Jahren eine seiner eigenen Uralt-Schwarten ans Licht zerrt und mit einem Etikett '16-Bit' versieht, dann erwartet man mehr als nur eine geänderte Farbpalette. Was man dann tatsächlich erhält, ist leider oft etwas gänzlich anderes als das Erhoffte. Das Spiel ist einer der früheren Vertreter der Gattung 'einsamer Samurai räumt ganz Südostasien auf' und traditionsgemäß tut er dies von links nach rechts. In sieben Levels (plus einige Bonusräume) erleidet Ihr die Story vom Champion des Heike-Clans, Kagekiyo, den der Fährmann der Unterwelt bittet, den entflohenen, bösen Shogun Yorimoto wieder einzufangen und zurückzubringen. Da die beiden sich eh noch nie leiden konnten ist abzusehen, daß die Bilanz der Unterwelt zumindest zahlenmäßig wieder schnell in Ordnung kommt. Der Weg führt aus dem Totenreich an die Oberfläche einer Welt in der Dark-Side-Dimension, in der Yorimoto sich versteckt hält. Unser Kämpfer-Held trägt sein geliebtes Schwert in der Hand, mit dem er fünferlei Schläge austeilen kann. Die Lebensenergie (in Form brennender Kerzen dargestellt, vgl. auch Ninja-Burai, MD) kann durch einsammeln von Geld bzw. Lebensmitteln aufgefrischt und ausgebaut werden. Durch magische Items (sieben Stück) sind (zeitlich begrenzt) Sonderattacken möglich. Aber trotz mehrerer Leben und Endlos-Continues ab Levelbeginn, tut man sich redlich schwer, den staksigen und ungelenken Kämpfer vorwärts zu bringen. Die langsamen Reaktionen und die hakelige Steuerung frustrieren recht schnell, zumal die grobschlächtigen Sprites und der nervige Sound wenig zu unserem Wohlgefallen beitragen. FAZIT: Wer (außer zu Sammelzwecken) dieses Spiel trotzdem kauft, hat selber Schuld. Wir haben Euch gewarnt.

(re)

TURBO DUO	JUMP ´N RUN	
Besonderheiten - englische Anleitung - prähistorische Steuerung	**Hersteller** Namco **Preis** ca. DM 110,-	**Muster von** TOP 4

42%

61%

37%

46%

Exile

Wenn ich meine Rollenspielsammlung so entlang sehe, fallen da noch einige Lücken ins Auge. Eine davon ist zwischen den 'Schräg-von-oben'-Phantasy-Stars und den 'Von-der-Seite'-Y's. Zumindest bis neulich. Dann schneite Exile auf den Tisch und ein frischer Wind blies über die Platine des Turbo Duo. Endlich erklärt mir jemand, wie es nach Ali Baba und vor Lawrence von Arabien im Vorderen bis Hinteren Orient so zuging.

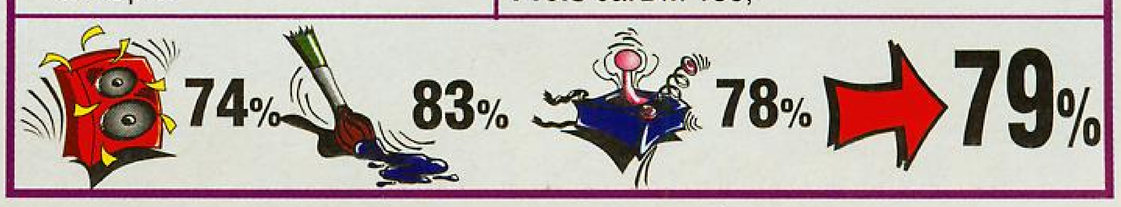
Die zentrale Figur ist SADLER, seines Zeichens der geborene Kämpfer für seine Rechte und eine globale Ordnung. Dieser umtriebige Einzelgänger mit Heimat im Zweistromland (da, wo zumindest bis vorgestern noch seit dem Alten Testament Milch und Honig flossen) besitzt nach der typischen orientalischen Beschreibung 'die Kraft von 100 Kriegern'. Die Menschheit hatte zu seinen Lebzeiten gerade mal wieder einen Versuch gestartet, wie lange es wohl gut geht, wenn eine Großmacht alle anderen klein macht. Sadler setzte sich daraufhin an die Spitze einer Gegenrevolte, welche die Besatzungszeit seiner Heimat beendete und die gegnerischen Armeen zerschlug. Und genau in diese unruhige Zeit, in der die alten Kräfte sich wieder neu orientieren, fällt der Zeitpunkt der Handlung. Kaum sind die Freizeitsoldaten in ihre Heimat zurückgekehrt, brechen erneut Kämpfe aus. Besonders die militärischen Befehlshaber der LUCIEL FORCES versuchen, ein besonders großes Stück vom Kuchen zu ergattern. Also wird unser Held reaktiviert. Zusammen mit einer Party von wechselnder Zusammensetzung gehen wir an die Lösung des Problems.

Sind die Puzzles zu Beginn noch eher klein und mehr auf Action ausgelegt, verzweigt das Spiel zusehends und gewinnt an Tiefe. Dies fördert zum einen den zügigen Einstieg (gerade auch für Anfänger) und vermeidet auf der anderen Seite auch jegliche Langatmigkeit. Die Sequenzen in Orten oder überhaupt beim Reisen sind in bester "Phantasy Star"-Manier ausgeführt. Nur zum Überwinden der großen Entfernungen wird ein Teleportationssystem á la "Y's" eingesetzt. Von der letzten Reihe wurde auch die Seitenansicht der Actionsequenzen übernommen sowie das Aufladen von HP's und MP's beim Verlassen der Labyrinthe. Ist die Grafik außerhalb von Dungeons noch nicht überwältigend, ist sie innerhalb weit über dem Durchschnitt. Die Steuerung und die Bewegungsabläufe sind ausgezeichnet, wenngleich noch keine Zeichentrickfilmqualität erreicht wird. Dennoch überzeugen die scharfen Konturierungen von Sprites und Hintergrund und die z. T. brillanten Farben. Spielmäßig ist alles da: Läden, Händler, vielfältige Ausrüstungen und Magien, wechselnde Begleiter sowie recht unterschiedliche Aufgaben. All dies bewirkt eine eigentümlich fesselnde Atmosphäre, die von der Musik und der für Rollenspiele ungewohnten Umgebung mitgeprägt wird. Ähnlich wie bei der Final Fantasy-Reihe ist die abwechslungsreiche Handlung das tragende Element und nicht so sehr das nächtelange Abklappern unendlicher Dungeons. Wie immer bei solchen Gameplays ist ein batteriegestütztes dreifaches 'im Kopf-behalten' eine dankenswerte Zugabe. Die Qualität der MD-Umsetzung wird etwas übertroffen. Fazit: Sonderbarerweise kommt kaum der Gedanke auf, daß hier bekannte Elemente zu einem neuen Ganzen zusammengefügt wurden. Zu dicht ist die unheilschwangere Atmosphäre, zu eigenständig sind Thematik und Story. Also auf, Ihr Rollenspieler, Adventurefreaks und Actionliebhaber, dieses Teil lohnt die Anschaffung echt.

(re)

Die Rollenspiel üblichen Händler fehlen natürlich auch in Exile nicht.

TURBO DUO	ADVENTURE	
Besonderheiten - Save Game-Option - CD-Spiel	**Hersteller** Working Designs **Preis** ca. DM 130,-	**Muster von** TOP 4

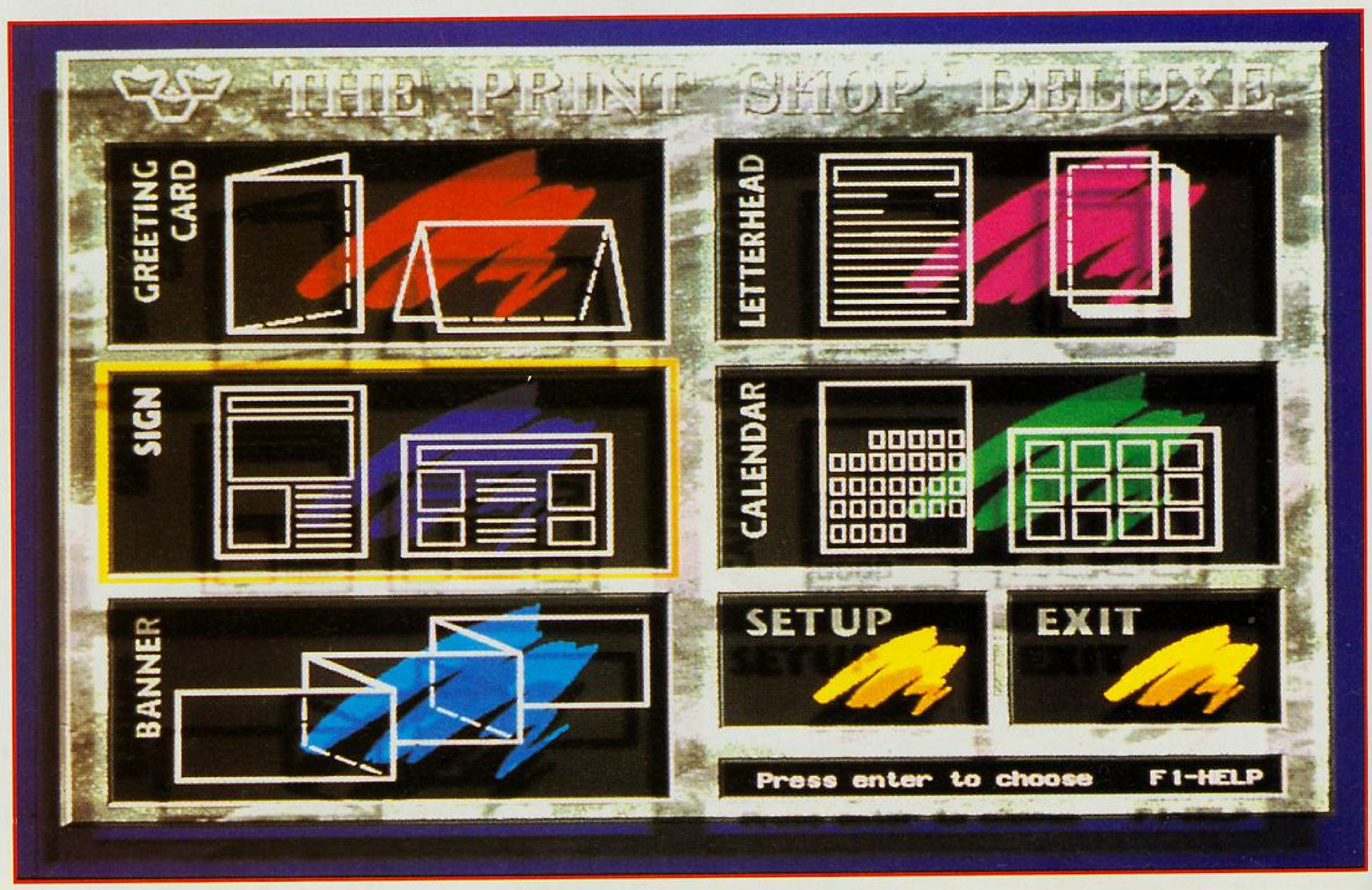


Kunst im Elektr

Electronic Arts - Eine Firma, die mit Ihren Produkten nur schwer in ein bestimmtes Genre einzuordnen ist. Ob Flugsimulationen, Rollenspiele, Adventures oder Action-Games. Vertreten ist eigentlich jede Art von Unterhaltungsprogrammen, ob auf dem PC, ATARI ST, AMIGA oder im Konsolenbereich. Auch vor CD ROM gibt es kein Halt, da wir demnächst das sagenumwobene Sherlock Holmes auf diesem noch relativ neuen Speichermedium erwarten können.

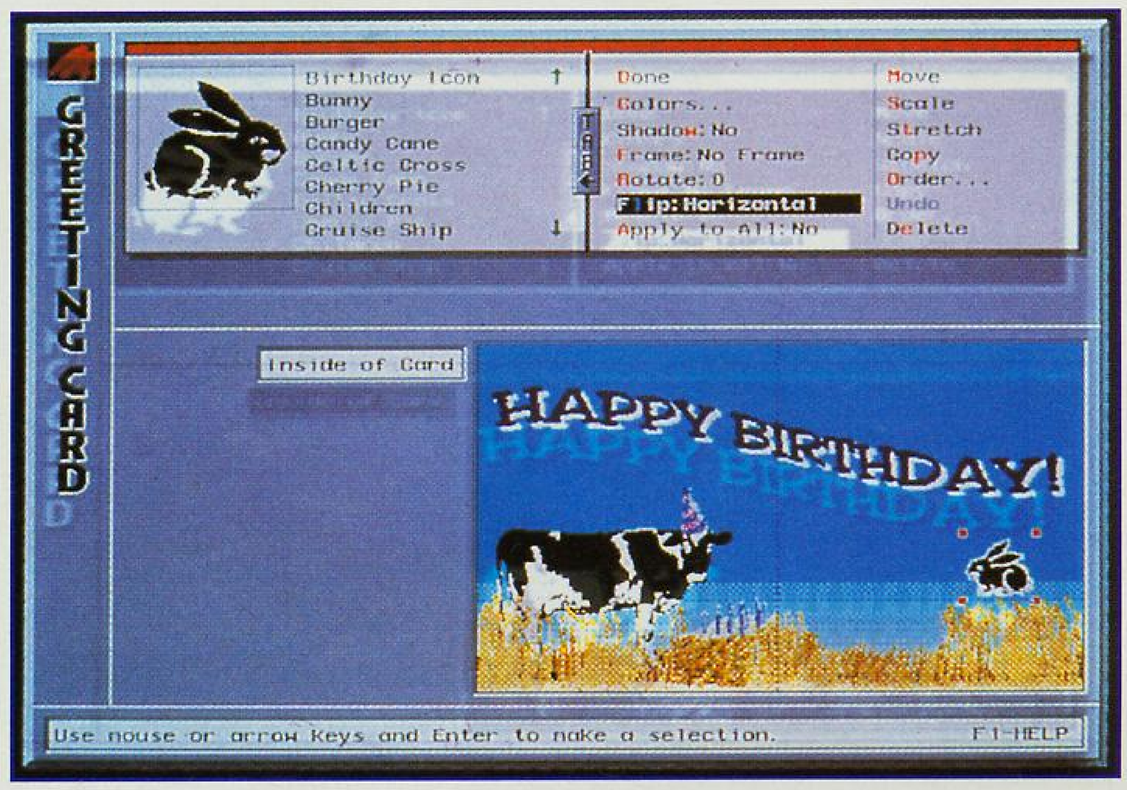
Doch zunächst erst einmal zur Geschichte der US-Company, die in diesem Jahr das zehnjährige Bestehen in den Vereinigten Staaten mit Electronic Arts Inc. und das fünfjährige Jubiläum in Europa mit Electronic Arts Ltd. feiert.
Am Anfang versprach man den Konsumenten, die Möglichkeiten, die sich durch das Aufkommen der Heimcomputer ergaben, voll auszuschöpfen. Und gerade diesem Versprechen sind die Electronic Arts-Leute bis heute mehr als treu geblieben.
Was sich am Anfang eher als eine kleinere Software-Klitsche zeigte, erwies sich schnell als ein hervorragendes Konzept. Spektakuläre Stories in außergewöhnliche Games umzusetzen war zu diesem Zeitpunkt auch noch nicht jedermanns Sache, so daß ein kleiner Haufen Programmierer und Sales-Spezialisten seit 1982 mit Gründung in San Mateo, Kalifornien alles daran setzte, eine möglichst große Produktvielfalt und besonders hochwertige Software zu produzieren.
Die ersten Erfolge feierte EA auf dem kleinen C64. Titel wie Arctic Fox oder Archon, später dann Centurion, Budokan, Imperium, Populous auf Amiga und viele mehr brachten die Amerikaner auf den rechten Erfolgsweg.
Aufgrund der überaus großen Erfolge in den Vereinigten Staaten wurde im April 1987 Electronic Arts Limited in England gegründet. Weiterhin wurden auch gleich noch Exclusiv-Verträge über die Distribution in Europa mit nicht gerade unbekannten Firmen wie Interplay, Mindcraft Software, Three Sixty Inc., Broderbound, Bullfrog, Millenium unterschrieben, bis 1992 folgendes die Software-Szene überraschte: Der 10. September auch für EA ein historischer Tag: Der Übernahme-Vertrag zwischen Origin und Electronic Arts wurde geschlossen. Start frei für Ultima! Bis 1991 wurden von Electronic Arts Ltd. über 500 verschiedene Produkte auf Cassette, Diskette oder Cartridge angeboten. Ausgeliefert in sieben verschiedenen Computer-Formaten und in wiederum sieben unterschiedlichen Sprachen. Eine Programmaus-

Electronic Arts Ltd. England - links die Traumfabrik und rechts deren Geschäftsführer Mark Lewis.
Unten: Einfachste Benutzerführung mit Print Shop Deluxe.



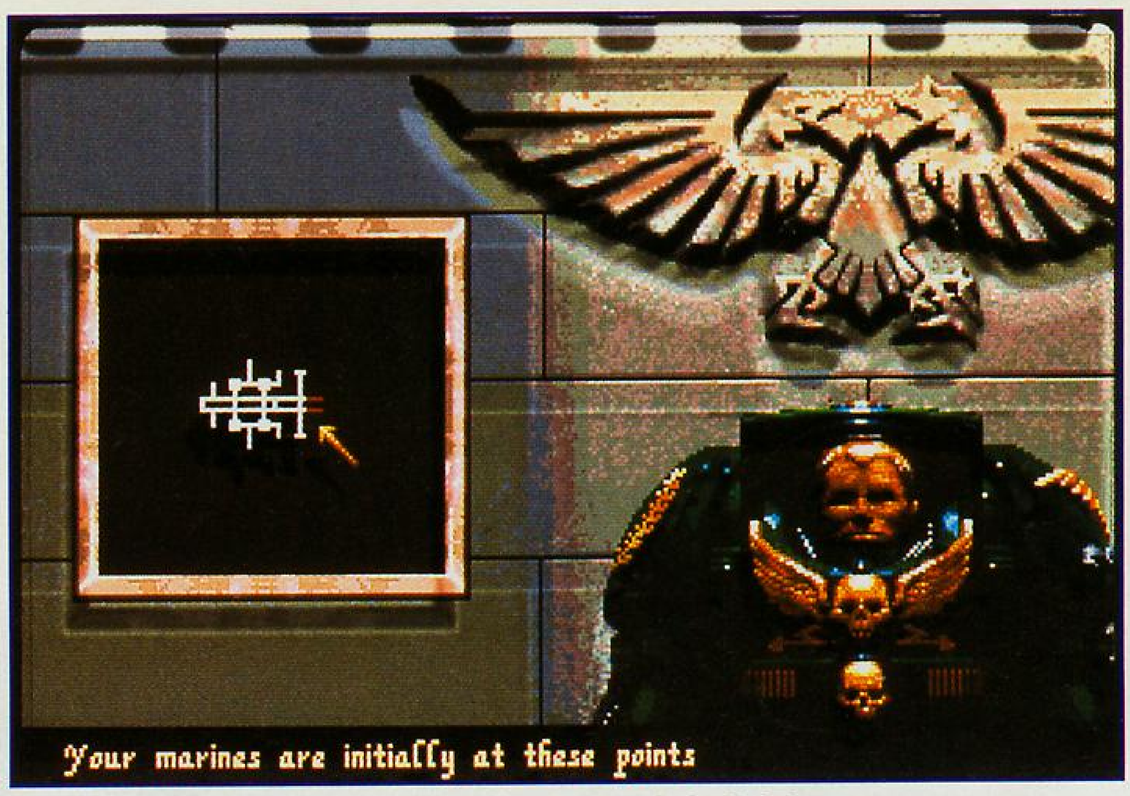
onik-Zeitalter

Oben: Action pur bei Xenobots!
Unten: Kreative Grußkarten - nicht immer, aber immer öfter!

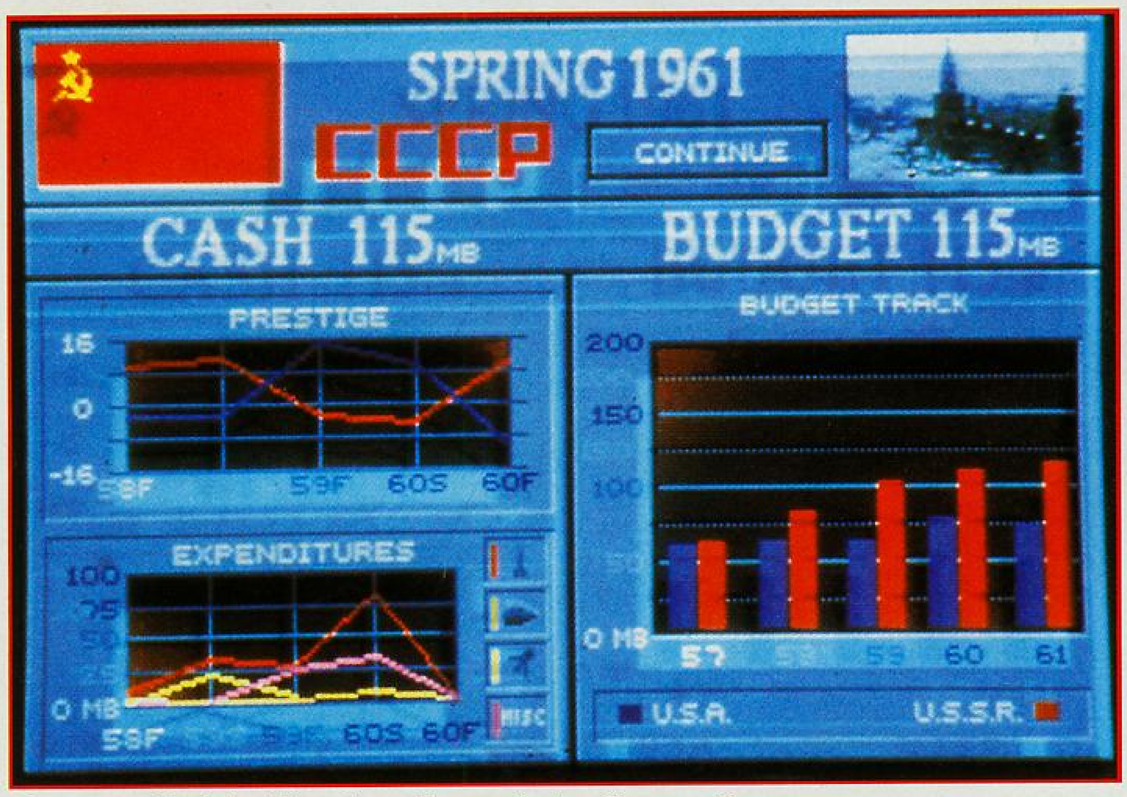


wahl, die wohl von kaum einem Producer überboten werden kann. Diese Vielfalt ist nicht zuletzt auf ein spezialisiertes Team von 80 Mitarbeitern allein in Langley, England zurückzuführen. Von dort aus werden alle Fäden für den europäischen Markt gezogen. In den jeweiligen Ländern ist EA dann durch viele Marketing-Agenturen vertreten. In Deutschland hat diese doch verantwortungsvolle Aufgabe die Firma Alliance, a Division of Selling Points, unter der Leitung von Wolfram von Eichborn (vormals United Software) übernommen, der mit seinem Experten-Team, wie z. B. Productmanager Jörg Rohrer, im westfälischen Gütersloh sämtliche kreative Arbeiten daran setzt, die Produkte in good old Germany durch gewöhnliche und besonders außergewöhnliche Werbe- uns Marketing-Maßnahmen an den Mann zu bringen. Bei der Vielzahl der unterschiedlichen Producer bestimmt nicht die leichteste Aufgabe, und doch gerade hier zeigt sich der hohe Standard der Produkte. Warum sonst wäre Electronic Arts mit so vielen Titeln auf dem Markt und besonders in den media control-Charts vertreten. Titel wie Populous und Populous 2, Birds of Prey, Powermonger, PGA Golf, Castles, Chuck Yeagers, das legendäre Star Treck - 25th Anniversary (im Upgrade Service jetzt auch kpl. in Dt., DM 34,95 bei Sel-

ling Points gegen Original-Disk), und, und, und, sind ja wohl keinem engagierten Computerspieler unbekannt. Doch auch in Zukunft wird es einige Überraschungen geben: Wer sich schon für Battle Chess begeistern konnte, wird bei Battle Chess 4000 gar nicht mehr aus dem Staunen herauskommen. Battle Chess 4000 führt das klassische Schachspiel mit voller Kraft voraus in die Zukunft. Schachfiguren werden zu animierten Figuren des Raumzeitalters, hergestellt aus modernsten, digitalisierten Tonmodellen. Beim ausführen der Züge bleibt vor Lachen kein Auge mehr trocken. Das Programm ist außerdem lernfähig und kennt über 300.000 Eröffnungszüge.



Einsatzbesprechung für die Space Hulk Truppen.



Genug Kohle für das Race into Space?

Über Ultima Underworld 2 braucht in diesem Artikel ja wohl kein Wort mehr verloren werden. Eines der besten Fantasy Rollenspiele der letzten Jahre, das schon jetzt auf dem sicheren Wege ist, sich als eines der erfolgreichsten Spiele 1993 zu profilieren. Doch auch Xenobots wird die Computer-User begeistern: Ein außerirdisches Raumschiff gerät versehentlich in die Umlaufbahn der Erde und stößt eine Ladung von tödlichen Mammutrobotern aus. Es gibt nur eine Hoffnung, die systematische Vernichtung des blauen Planeten aufzuhalten: Eine Truppe von raketenbetriebenen Ultrabots unter dem Commando des Computerspielers. Bei diesem Spiel kann man schon jetzt auf realistische, mit Ray Tracing erzeugte 3D-Animationen in Kinoqualität gespannt sein. Eine Entführung in den Weltraum garantiert aber auch Buzz Aldrin´s Race into Space. Hierbei handelt es sich um eine Weltraum-Simulation, bei der der Spieler schneller sein sollte, als die Weltraum-Planer der Sowjets. Ziel des Games ist es, als erster Mann auf dem Mond zu landen, oder sollten es etwa die Russen schaffen, ihre Flagge als Pioniere auf dem Mond zu hissen? Oder spielt doch ´mal das Rollen- und Brettspiel Space Hulk in 3D. Wie auch immer - 1993 wird wieder ein aufregendes Computerjahr mit Electronic Arts. Aber nicht nur im reinen Computer-Games-Genre schlagen die Engländer zu, auch im Anwendungs- sowie im Lernprogramm-Bereich für Kinder wird sich einiges Interessantes bewegen: Neben Deluxe Paint 4.1 gibt sich auch Deluxe Paint 4.5 AGA für den Amiga 1200 bzw. 4000 die Ehre. Bilder und Zeichnungen aller Art werden durch Unterstützung der neuen Grafik-Chips zu einem visuellen Hochgenuß. Selbst der Drucker bleibt nicht von den Programmierern verschont. Drucken hat einen neuen Namen: Print Shop Deluxe. Mit diesem Programm sind nicht nur ganz normale "Drucksachen" wie z. B. Banner oder Grußkarten möglich. Es können Poster, Kalender, Briefköpfe und Zeichen entworfen werden. Und mit dem Zusatzprogramm sind auch Visitenkarten u. v. m. möglich. Ab sofort gehören langweilige Briefe der Vergangenheit an, schon allein weil mehr als 300 (!) aufwendige Grafiken und über 30 speziell entworfene Schriften zur Auswahl stehen. Somit sind ca. 3.500 Kombinationen von Text, Formen und Entwürfen verfügbar. Ade´ den langweiligen Gruß- und Glückwunschkarten. Wie wäre es denn z. B. mit einem witzigen Schreibmaschinenkurs? Kein Problem mit Mario Teaches Typing! Kreativität ist angesagt. Auch für die Jüngsten, den Computer-Anfängern: Mit Kid Pix, dem Mal-Programm für jeden Drei-Käsehoch, oder das Zusatz-Programm Kid Pix Kompanion mit einem elektronischen Malbuch, Kid Cuts, daß Programm mit dem man Masken, Puppen Puzzles, o. a. zum Ausschneiden herstellen kann, bringt den Computer jedem Kind auf spielerische Weise näher, und das nicht nur durch "Abschießen" irgendwelcher Pseudo-Gegner.

Keine Frage also, daß Electronic Arts für jede Alters- und Interessengruppe aufregende, unterhaltende und lehrreiche Programme entwickelt. Dieses ist bestimmt auch darauf zurückzuführen, daß der Boss von Electronic Arts, Marc Lewis, welcher seit acht Jahren für EA arbeitet, und schon vorher vier Jahre in der Computerbranche sein Brot verdiente, die Marktgegebenheiten besonders gut kennt, und somit den Ansprüchen der Konsumenten eher gerecht wird, als irgendein Frischling, der neu in der Szene ist. Grundlage hierfür ist sicher auch sein Studium an der berühmten Yale Universität.

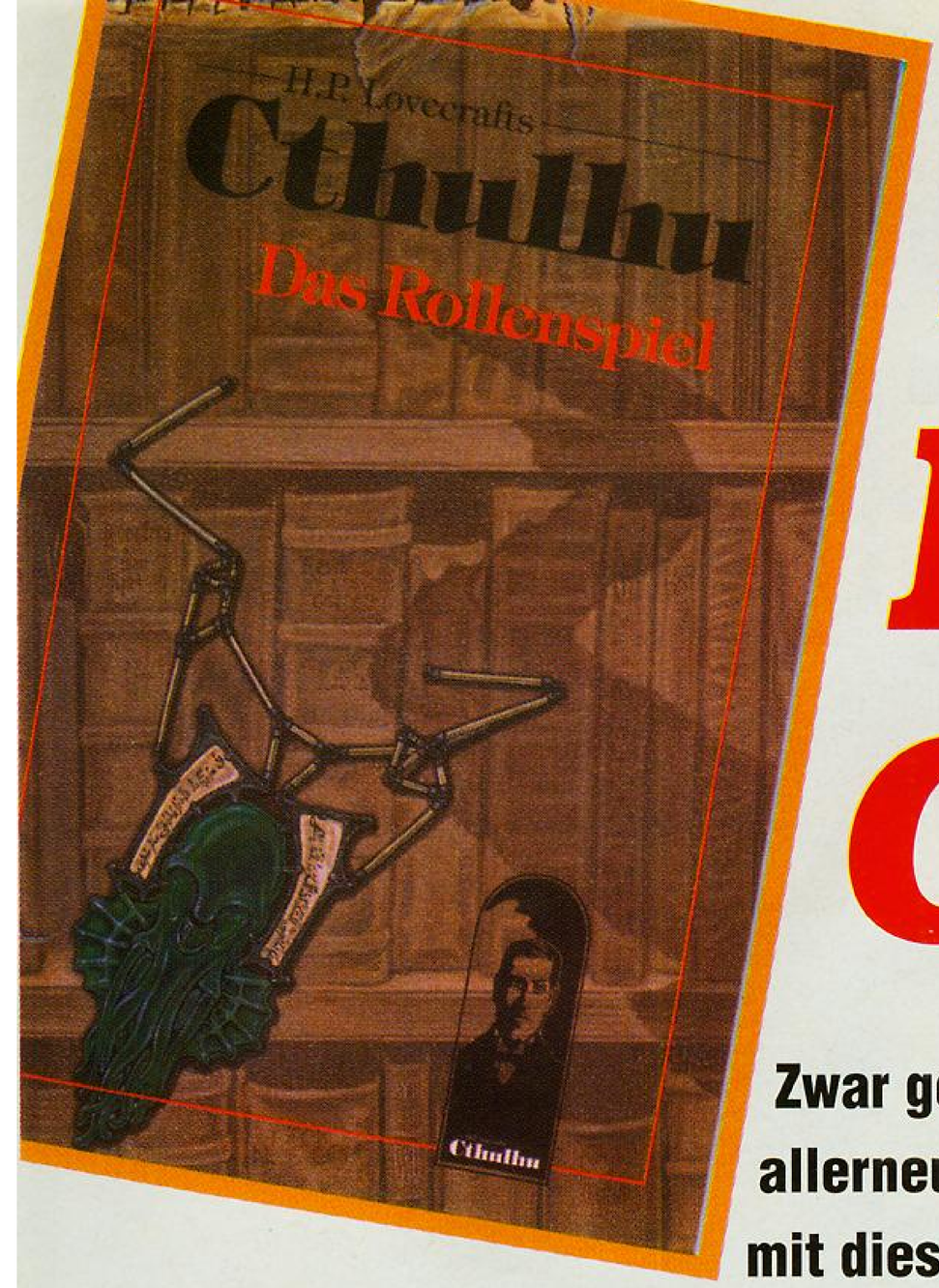
Blick aus Buzz Aldrins Raumfähre auf das Space Center.

Abschließend ist wohl nur noch zu bemerken, daß Electronic Arts 1991 zwei der wichtigsten Preise der europäischen Computerindustrie gewann: Zum einen den Goldenen Joystick für das Software Haus des Jahres und außerdem den "Annual "InDin" Software House of the Year"-Preis. Deluxe Paint 4.0 wurde auf der World of Commodore als bestes Grafik Programm 1992 ausgezeichnet. Diesen Erfolgen ist wohl nichts mehr hinzuzufügen.

(mt)

Einfache Maussteuerung - Space Hulk.

NEU
GOLDEN DISK 64
NEU
GOLDEN DISK 64
NEU
GOLDEN DISK 64
...wenn Du grafisch hochwertige und soundtechnisch sehr gute Spiele suchst!
CIRCUIT - In insgesamt 99 Levels soll der Spieler alle Glühbirnen zum Leuchten bringen. Behindert wird das Vorhaben durch verschiedene elektronische Bauteile wie z.B. Dioden, Transistoren und Widerstände. Das Spiel gibt nicht nur einen Einblick in die Funktionsweise des elektrischen Stroms, sondern macht durch das flotte Geschehen auf dem Bildschirm auch unheimlich Spaß.
MEGA STARFORCE - die Angreifer aus dem All sind wieder zurück. Diesmal finden die Kämpfe vor zehn unterschiedlichen Hintergründen und in dreißig Levels statt. Die Gegner sind noch stärker und besser vorbereitet und agieren taktisch klüger als jemals zuvor. Bist Du dieser Aufgabe gewachsen?
Ausgabe 03/93 ab 23.April NEU beim gut sortierten Zeitschriftenhändler.
für nur 19,80
Jetzt NEU - in umweltfreundlicher Verpackung!



H. P. LOVECRAFTS CTHULHU

Zwar gehört dieses Dark Fantasy-Rollenspiele nicht mehr zu den allerneuesten, jedoch befassen sich immer mehr Computerspiele mit diesem phantastischen Mythos, so daß ein nachträglicher Test angebracht erscheint. Obwohl Lovecrafts Kurzgeschichten größtenteils aus den 20ern stammen, wird er heute noch als größter Literat in diesem Bereich angesehen. Viele Zusatzgeschichten anderer Schriftsteller unterstützten dies sogar noch um ein Weiteres.

Eine ordentliche Anleitung hilft auch Neueinsteigern auf die Beine, trotzdem wäre es ratsam, sich erst einmal an einem klassischen Fantasy-Rollenspiel zu versuchen, um wichtige Grundzüge zu erlernen. Cthulhu spielt in unserer Welt zu Beginn des 20. Jahrhunderts, allerdings können sämtliche Regeln leicht abgewandelt werden (nötige Angaben sind enthalten), um auch jede andere Epoche der menschlichen Geschichte als Hintergrund nutzen zu können.

Die Sagen des Cthulhu-Mythos befassen sich mit anderen Dimensionen und ihren dämonischen Bewohnern. Durch magische Rituale kann ein Portal zwischen den Welten geöffnet werden, durch das diese Kreaturen leibhaftig auf der Erde wandeln. Zumeist machtlüsterne Gelehrte wollen diese unheilbringenden Mächte beschwören, die sie anschließend kaum kontrollieren können. Den Charakteren obliegt es, Verrückte dieser Art aufzuhalten, wofür sie allerdings ihrerseits sehr viele Informationen benötigen, die in zahlreichen, wenn auch schwer auffindbaren Büchern überliefert wurden. Dummerweise treiben diese Erkenntnisse den Charakter langsam aber sicher in den Wahnsinn, da das menschliche Verständnis sich weigert, mit den schrecklichen Tatsachen zu leben. Irrenanstalten versprechen nur äußerst selten Besserung, einen dort gelandeten Charakter kann man für gewöhnlich dauerhaft abschreiben oder er trägt zumindest anhaltende physische bzw. psychische Schäden davon. Ähnlich gefährlich sind Begegnungen mit diesen unmenschlichen Wesen. Allein ihre Existenz läßt den "Helden" an seinem Verstand zweifeln, obwohl er in einem solchen Moment für gewöhnlich sämtliche Kräfte zur Verteidigung bereithalten muß. Sollte er trotzdem erfolgreich aus dieser Konfrontation hervorgehen, gewinnt er wieder an Zuversicht. Geistige Krankheiten und ihre Auswirkungen werden in Cthulhu detailliert aufgeschlüsselt, so daß sie ein häufiges Element des Spiels darstellen können.

Selbstverständlich gibt es keine unterschiedlichen Rassen im Sinne anderer Rollenspiele, genaue Informationen über die ursprüngliche Herkunft eines Charakters werden trotzdem festgehalten. Ein Dutzend verschiedener Attribute, deren Wert durch Zufall bestimmt wird, ermöglicht es jedem, sich ein Bild von ihm zu machen. Mit der anschließenden Berufswahl entscheidet der Spieler über seine erlernten Fertigkeiten und sein monatliches Einkommen. Um den Spuren des Mythos zu folgen, muß er natürlich immer wieder von seinen Ersparnissen leben, auch so etwas Alltägliches findet seinen Platz und wird nicht vernachlässigt. Über 50 Fertigkeiten geben schließlich genaue Auskunft über die Fähigkeiten jedes Charakters.

Handgreifliche Auseinandersetzungen gehören sicherlich nicht direkt zu den essenziell wichtigen Punkten, sind aber dennoch sehr ausführlich beschrieben. Die Ermittlung über die Initiative läuft so zum Beispiel über das Attribut "Geschicklichkeit", danach wird in üblicher Rundenmanier zugeschlagen oder geschossen. Der Schaden jedes Treffers wird danach ermittelt und von den Trefferpunkten, deren Anfangswert wie bei allen stufenlosen Systemen ja immer gleich bleibt, abgezogen. In den Grundzügen handelt es sich dabei um die vorbildhaften Regeln RuneQuests.

Besonders ausgefeilt, beansprucht die Erklärung des Magiesystems die größte Seitenanzahl. Hier werden nicht nur Zaubersprüche detailliert aufgelistet, sondern auch Bücher über den Mythos und ihr Inhalt, sowie genaue Angaben zu machtvollen Beschwörungen fließen mit ein. Mit Hilfe der Magie können zum Beispiel riesige Strecken spielend überwunden werden, sogar der Weltraum stellt kaum ein Hindernis dar. Von Reisen in andere Dimensionen sollte man nur in Notfällen Gebrauch machen, schließlich kehren nur sehr wenige von einer derartigen Spritztour zurück, möglich ist allerdings so gut wie alles. Dem Entwurf neuer Sprüche steht nichts im Weg, nachdem sich der Spielleiter einmal mit den zugehörigen Regeln angefreundet hat. Sogar magische Gegenstände können von den Charakteren selbst erstellt werden, wofür jedoch unterschiedlichste Utensilien (und des öfteren ein Menschenopfer) gebraucht werden.

Cthulhu gehört sicherlich zu jenen Rollenspielen, die eher durch einen interessanten Hintergrund bestechen, als daß sie Spieler mit hervorragenden Regeln in ihren Bann ziehen.

(ag)

Verlag: Laurin
Preis: ca. DM 40,-
Spielerzahl: zwei oder mehr
Spielmaterial: 65%
Spielregeln: 75%
Spielreiz: 90%
Muster von: Pfitzenmaier

RETURN TO DUNWICH

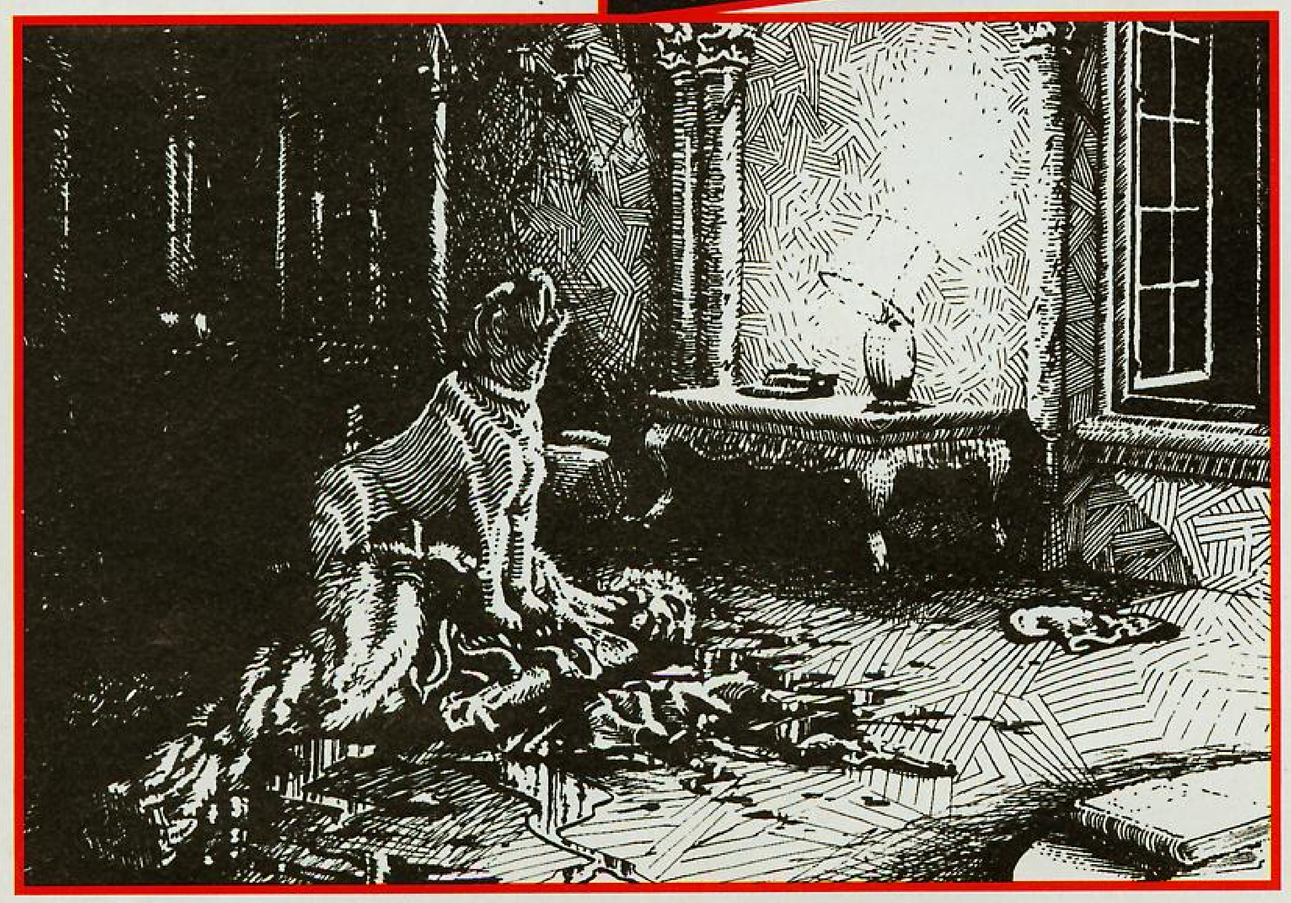
CALL OF CTHULHU (1920)

Cthulhu gehört leider noch nicht zu den weitverbreiteten Rollenspielen in Deutschland. Viele Spielhilfen und Fertigkampagnen sind deshalb nur auf Englisch erhältlich. Ähnlich verhält es sich mit diesen bereits aufbereiteten Informationen über einen kleinen Ort in den Staaten von Lovecraft selbst.

Die vom Altmeister heraufbeschworenen Gegenden scheinen meist nicht nur sehr unheimlich und düster.

Einst gehörte Dunwich zu den florierenden Gemeinden der USA, aber seit 1806 die Familie Whateley einigen Geheimnissen auf die Spur kam, die besser ungelüftet geblieben wären, scheint ein Fluch auf dem Dorf zu liegen. Reisende finden nur eine Geisterstadt vor und verlassen die ausgestorbenen Straßen möglichst schnell wieder, bevor sie von der grauenvollen Verzweiflung erfaßt werden. Wie immer lockt natürlich genau dieser Umstand wissensdurstige Abenteurer an, die in den Ruinen wertvolle Überlieferungen suchen. Dieses ausführliche Hintergrundmaterial bietet dem Spielleiter riesige Mengen an neuem Stoff, der in zahlreichen Kampagnen Verwendung finden dürfte. Ganze Landstriche und ihre Bewohner sind detailliert beschrieben. Zur besseren Orientierung liegt sogar relativ aufwendig gestaltetes Kartenmaterial bei. Über eine Chronologie können die Geschehnisse der Vergangenheit problemlos nachvollzogen werden. Viele davon sind in Form eines Zeitungsartikels, um den Spielern nach erfolgreichen Untersuchungen als Vorlage zu dienen. Erläuterungen einiger mystischen Städte, ganzer Höhlensysteme und sogar einer Pyramide fordern alle neugierigen Helden heraus. Als Spielleiter könnte man sich sicherlich selbst die Arbeit machen, passende Kurzgeschichten bis auf die Essenz auszudrücken, dieses Werk erspart jedoch eine Menge Zeit.

(ag)



Verlag: Chaosim Inc.
Preis: ca. DM 30,-
Spielerzahl: zwei oder mehr
Spielmaterial: 70%
Spielregeln: 75%
Spielreiz: 85%
Muster von: Pfitzenmaier

MiG-29M SUPERFULCRUM

Im mittleren Südamerika hat ein Militärputsch stattgefunden. Die UN hat - da wertvolle und heikle Einrichtungen auf dem besetzten Gebiet liegen - beschlossen, eine amerikanisch-sowjetische Truppe in das Land zu senden, um die Rebellen zu vertreiben. Ihr fliegt die neue MiG-29M Superfulcrum und sollt die Versorgungslinien der Rebellen unterbrechen, die Luftstützpunkte räumen, dort landen und strategische Einrichtungen und das Hauptquartier zerstören.

Der Einstieg ins Geschehen ist relativ einfach: Auf der Landkarte werden die Flugmarken gesetzt, die Bewaffnung gewählt (Raketen für Luft- oder Bodenziele) und dann der Afterburner angeschaltet. Nachdem man sich an die Steuerung gewöhnt hat, ist die Eroberung der ersten Landebahn kein Problem mehr; nach der zweiten wird es schon schwieriger, denn ohne Taktik kann man das Spiel nicht gewinnen. Steht man auf der Landebahn, kann man die Flugmarken neu setzen, die Bewaffnung ändern oder den Spielstand abspeichern. Dies ist auch notwendig, denn ein komplettes Spiel dauert mehrere Stunden. Ein nettes Feature ist die Zeitraffung. Dadurch fliegt die MiG glatt doppelt so schnell, was besonders bei langen Anflugwegen praktisch ist. Ansonsten bietet die Bedienung alles, was man von anderen Flugsimulatoren gewohnt ist, inklusive der verschiedenen Außenansichten. Neu dagegen ist die Option, im Luftkampf sein Flugzeug vom Gegner aus zu betrachten.

Die Grafik ist relativ komplex, jedoch nur, wenn man sich nahe am Objekt befindet. Da dies nicht sehr oft der Fall ist, fällt die Landschaft meist einfach und karg aus. Die Animation ist dennoch sehr gut und vor allem sehr schnell, auf die Steuerung reagiert die MiG sofort. Zur Eroberung von Landebahnen oder beim eigenen Absturz werden digitalisierte Bilder eingeblendet, die bei genügend Speicher (2MB) mit passender Musik unterlegt sind. Der Sound ist Mittelmaß, die Musikstücke klingen gut. Glücklicherweise kann man das nervtötende Triebwerksrauschen abschalten, denn sonst würde man keine Stunde vor dem Bildschirm aushalten.

Falls sich ein Spieler in der glücklichen Lage befindet, über zwei Computer zu verfügen, kann er gegen einen Freund via serieller Schnittstelle spielen - das Szenario beschränkt sich dann aber nur noch auf sechs Berge, was den Spielspaß nicht gerade in die höchsten Höhen hebt.

Das Spiel ist eine überarbeitete und erweiterte Version von MiG-29; wer also dieses Spiel schon besitzt, sollte noch einmal überlegen, bevor er sich MiG-29M zulegt, da es eigentlich nur ein anderes Szenario bietet. Allen anderen Action- und Flugsimulatorfans sei MiG-29M empfohlen. Wer aber ohne Taktik nur drauflos fliegt, wird nach einer Weile die Lust verlieren, da man so unweigerlich abgeschossen wird. Das vorbildliche deutsche Handbuch bietet jedoch viele Informationen über Kampftaktiken und Leistungsfähigkeit der Maschine.

Einen Fehler darf man im Spiel nicht machen: Den Nachbrenner nicht ausschalten - denn sonst segelt man auch ohne Feindberührung wegen Spritmangel nach vier Minuten vom Himmel.

(pw)

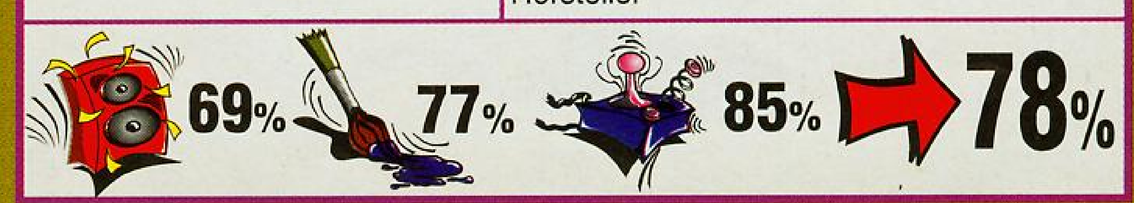
Bei 3D-Darstellungen kann der Risc-Prozessor zeigen was in ihm steckt!

ARCHIMEDES

SIMULATION

Joystick ☑	Tastatur ☑
Maus ☑	Andere ☐

Hersteller Dormark/ Simis
Preis ca. DM 130,-
Muster von Hersteller
Bezugsquelle Uffenkamp Computersysteme



"Bist Du scharf auf das Spiel des Monats?"

Das ist für uns gar kein Problem!

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für **PLAY TIME** gewinnt, bekommt als Prämie, mit einer Zuzahlung von nur 49,- DM, das Spiel des Monats dieser Ausgabe! Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden und ab geht die Post!!

An folgende Adresse wird PLAY TIME (DM 4,33/Monat) für mindestens 1 Jahr geschickt:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon, für evtl Rückfragen

Datum *1.Unterschrift des neuen Abonnenten*

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: **Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.** Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum *2.Unterschrift des neuen Abonnenten*

Bitte beachten: Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

❒ Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von PLAY TIME. Bitte schicken Sie die Prämie so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon, für evtl Rückfragen

Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung **DM 49,-**: (bitte ankreuzen)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

❒ Gegen Nachnahme

PT 0593

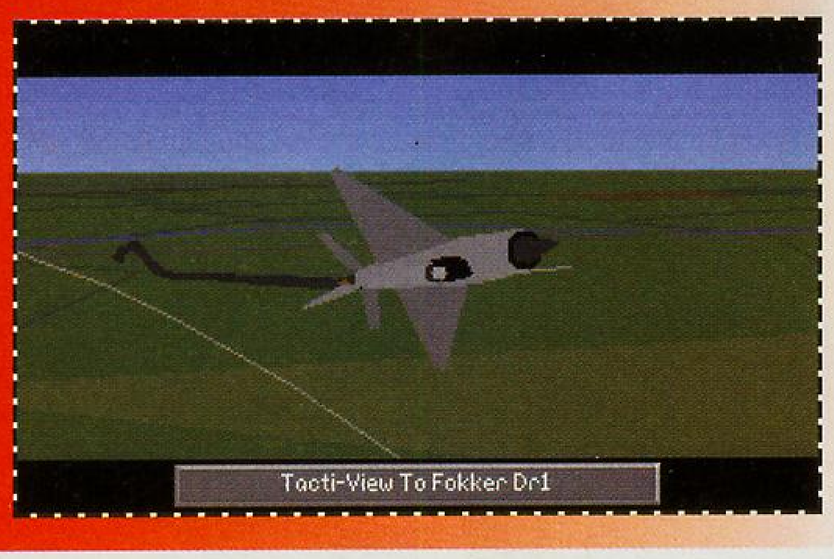
Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: ***Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1***
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Vorschau Ausgabe 6/93

Dogfight

Simulierter Luftkampf auf zwei PCs, durch Modem oder Nullmodem gekoppelt, und dazu noch von den Simulations-Profis Microprose... Fliegerherz, was willst du mehr?



Strike Commander

Mit etwas Termin-Glück gibt's in der nächsten Ausgabe endlich den so heiß ersehnten Strike Commander-Test. Laßt Euch überaschen...

Veil of Darkness

Mit "The Summoning" hat SSI eine neue Spieloberfläche vorgestellt. Nach diesem Muster geht's nun in Transylvanien auf Vampir-Hatz.

Buzz Aldrin Race into Space

Multimedia ohne CD-ROM. Die eingeblendeten Filmsequenzen, denen Originalmaterial zugrunde liegt, sorgen für Motivation. Doch reichen digitalisierte Aufnahmen um ein Spiel zum Knüller zu machen?

Flashback

Nach "Another World", welches wohl ein neues Genre begründet hat, kommt nun "Flashback". Des Grafikschmaus' zweiter Teil.

Ultima VII - The Serpent Isle

Nach dem "verbugten" Black Gate und der Forge of Virtue-Erweiterung gibt es den ultimativen Nachschlag mit der VII´en Spieloberfläche. Gab's nur 'ne neue Story oder wurde das ganze System einer Frischzellenkur unterzogen?

Play Time 6/93 erscheint am 5. 5. 1993

KEINE MACHT DER WELT WIRD DICH DARAN HINDERN KÖNNEN, DIESES SPIEL ZU SPIELEN.

SUPER STAR WARS™

JVC/LUCASFILM GAMES™

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Official Nintendo Seal of Quality

LICENSED BY Nintendo

Vertrieb:
Allan Deutschland GmbH
Rosenstr. 7
8000 München 2

allan

Okay Jedi-Ritter! Es liegt allein in Deinen Händen, Prinzessin Leia vor dem sicheren Tod zu retten. Du mußt Deinen Millennium Falcon mit allen Waffensystemen perfekt beherrschen! Nur so wirst es schaffen, bis ins Zentrum des gigantischen Todessterns vorzudringen. Dort erwartet Dich bereits der Lord der Imperialen Flotte, Darth Vader. Er ist gut auf den Kampf vorbereitet. Bist Du es auch?

© & ™ 1991 Lucasfilm Games Ltd. All rights reserved. Used under authorization. Star Wars and all other elements of the game logo are other registered trademarks of Lucasfilm Ltd. Nintendo and Nintendo Entertainment Systems are trademarks of Nintendo

TINY TOON
Adventures
KONAMI
TINY TOON
Adventures
BABS' BIG BREAK
GAME BOY
GAME BOY
KONAMI
TINY TOON
Adventures
Nintendo
Entertainment System
NEU!
KONAMI
TINY TOON
Adventures
BUSTER
BUSTS LOOSE!
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
NEU!
KONAMI
TINY TOON
Adventures
Buster's Hidden Treasure
MEGA DRIVE
16-BIT CARTRIDGE
SEGA
MEGA DRIVE
Die Tiny Toons für Die da...
Die da... Die da... und für Die da!!
Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.
Witziger, intelligenter Videospielespaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln. Videoqualität!!
Der Sound? Echte Ohrwurmklasse!
Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.
Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe".
VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."
Screen: Sega Mega Drive
Screen: Sega Mega Drive
Screen: Sega Mega Drive
Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System
KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß
KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS.,a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.
F&P 93/037 P1